мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

Январь 2002

№1

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Quake IV

GameCube

Ил-2 Штурмовик

Samsung Cyber Cup

Myth III: The Wolf Age

Metal Gear Solid 2

Return to Castle Wolfenstein

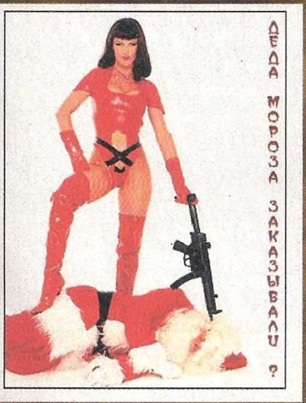
ПиВИЧ 3. Возвращение Аляски

ISSN 1609-9001

Подписной индекс — 23852

INTRO

Я этого не хотел! Честное слово, меня просто вынудили! Я же просил: не нужно ЕГО! Я не переношу ЕГО уже очень давно! Я пробовал доказать, что ОН не нужен! Я говорил о том, что мне не нужны оловянные солдатики, как в прошлом году, или игрушечный пистолет, как в позапрошлом. Я просто хотел шестьдесят четыре метра памяти или новые колонки. Я пробовал спорить. Я говорил, что в прошлом году ОН был пьян, и от НЕГО на три метра разило перегаром, а в позапрошлом году ОН пришел с какой-то развязной девчонкой в синем платье, которая норовила ущипнуть меня за щеку и совала просроченные конфеты. Я даже пробовал скромно напомнить, что мне уже шестнадцать лет, из которых уже лет десять в НЕГО не верю. Но на мои слова никто не обратил внимания. Мама говорила: «…не будь таким эгоистом, у тебя ведь еще есть младшая сестренка. А шестьдесят четыре мегабайта мы тебе не купим. Я знаю — они тебе нужны для игр. Так что не дождешься!!!». И я смирился, стиснув зубы и ожидая самого страшного. И Армагеддон наступил! ОН появился, сотрясая



своей ватной бородой, и начал жутко ХОХОТАТЬ, предлагая мне на выбор конструктор «Лего», робота-трансформера или водяной пистолет. И тут я сорвался. Я этого не хотел, честное слово…

Дарите *нужные* подарки!

Содержание

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует;
3-4 — полный отстой;
5-6 — стоит поиграть для общего развития;
7-8 — на любителя (а вообще, неплохо);
9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
11 — шедевр. Обязательно купите;
12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



Indus3

Война консолей переносится в Европу

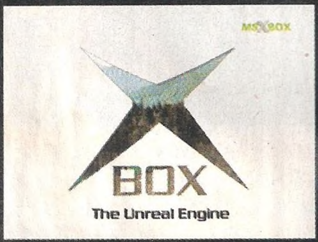
Приставочная война между Xbox и GameCube в самом скором времени захватит и Европу. Первые легальные европейские Xbox должны выйти 14-го марта 2002 года. Примерно в это же время состоится запуск в Европе другой современной суперприставки GameCube, однако точную дату этого знаменательного события Nintendo пока что не оглашает.

Корпорация Microsoft официально объявила о том, что началось производство европейской партии приставок нового поколения Xbox. Сборка коробочек с надписью «X» будет производиться на фабрике Flextronic, находящейся в Венгрии. Кстати, европейский Xbox сразу поставит новый рекорд в индустрии видеоигр — это будет первая приставка, полностью сделанная на территории Европы.



«Сейчас можно праздновать день рождения Xbox в Европе,— с энтузиазмом и восторгом заявляет Сэнди Дункан (Sandy Duncan), возглавляющий европейское отделение Microsoft Xbox. — Наша способность выпустить на рынок необходимое количество продукции в нужные сроки гарантирует спокойный и гладкий европейский старт Xbox».

Сложно всерьез воспринимать эти слова Сэнди Дункана, поскольку недавний запуск Xbox в США показал неспособность Microsoft обеспечить всех жаждущих геймеров заветной черной коробочкой. Заявление Дункана можно будет проверить только в марте — Microsoft решила пока не называть точную цифру начала европейских продаж Xbox.



Microsoft намерена продать до конца 2001 года около 1–1,5 млн. экземпляров Xbox, а ее главный конкурент Nintendo — 1,3 млн. GameCube.

Президент SONY выбирает быстрые машины и Xbox

Глава Sony Кен Катараги редко балует жаждущих сенсаций журналистов своим драгоценным вниманием. Неудивительно, что небольшая беседа одного известного западного издания с главой Sony превратилась в поток откровений и сенсаций, большую часть которых мы вам и приводим.

«Да, я слышал об этих новых приставках. Мы приветствуем их. Но новые герои из Сиэттла и наши друзья из Nintendo имеют различные концепции. Новички из Сиэттла используют в конкурентной борьбе обычный компьютер. Их компоненты и концепция мало чем отличаются от PC.



Nintendo? Симпатичные и талантливые разработки. Mario и так далее. В первую очередь они привлекают молодую аудиторию. Но мы создаем новое содержание, открываем новые рынки,— замечает 51-летний создатель Playstation 2 и переходит на рынок карманных систем. «Ну, если быть честным, Gameboy Advance… очень, очень симпатичен, но качество дисплея не слишком привлекательно,— замечает Кен с грустной улыбкой. — Интересная концепция, интересное содержание. Но с использованием нынешних технологий ситуация выглядит слишком сложной. Безусловно, Sony заинтересована в создании портативной системы, но не раньше, чем через 2–3 года, когда появятся новые типы процессоров, а дисплеи станут более яркими и плоскими».

Говоря о дальнейшем развитии компании, Катараги замечает, что параллельно с разработкой PlayStation 3 специалисты компании сосредоточены на сетевом обеспечении PS2: «В следующем году мы соединим максимально возможное количество PS2 в единую сеть». В рамках новой концепции, Sony планирует перейти на подписную систему по аналогии со спутниковым телевидением. Оборудование предоставляется бесплатно, но абонентам придется платить небольшую сумму за использование возможностей сети. Sony уже заключила соглашение с AOL в США и с Telewest в Британии, портировала RealPlayer на PS2, а также тесно сотрудничает по разработке третьего поколения (3G) сотовых телефонов с крупнейшим японским оператором DoCoMo.

Но, пожалуй, самым удивительным является отношение Катараги к развитию сетевых технологий. Кен разумно полагает, что «в недалеком будущем в единую сеть будут объединены приставки, ТВ, телефоны, PC — буквально все. Именно тогда эксклюзивность перестанет иметь значение». Комментируя предстоящий старт Xbox, Катараги сенсационно объявляет: «При идеальном стечении обстоятельств PS2 можно будет присоединить к Xbox. Мои дети хотели бы сыграть со своими друзьями. Коммуникации — это ключ к успеху». Напоследок Катараги с детским восторгом рассказывает о новой линии разноцветных PlayStation 2, ожидаемых в начале декабря на территории Японии. Каждый из выбранных окрасов соответствует цвету любимых машин управляющего Sony. «Машины — это одно из моих основных увлечений,— поясняет он с радостью. — У меня есть BMW, Mercedes… У PlayStation 2, конечно, приятный дизайн, но мне больше нравятся автомобили».

Raven Software отдыхала в Париже

Дружная команда Raven Software практически в полном составе отправилась на отдых в самые романтические места Парижа. Посетив Эйфелеву башню, уютные кафе французской столицы и сеть увеселительных заведений, пьяные, измазанные помадой и косметикой создатели *SoF 2* отправились в долгое путешествие домой. Кто знает, возможно, это двухнедельный тур поможет Raven создать новые и ни на что не похожие проекты. *Quake 4* в Париже? Почему бы и нет!

nVidia срубила миллиард и покупает AMD?

Представители nVidia решились на гениальный ход — приобретение очередной компании. Продав 20 миллионов акций и получив миллиард долларов наличными (еще один миллиард у них уже был), руководство nVidia приготовилось к приобретению новой компании. Учитывая тот факт, что AMD (недавно анонсировавшая новый тип CMOS-транзисторов) и nVidia имеют давние неофициальные связи, слияние двух гигантов ни для кого не станет сюрпризом. Как и возможное приобретение SGI.

ИгроPanorama

The Thing

Обладатель прав на **The Thing**, компания Universal Interactive, выбрала именно этот фильм из тысяч других в качестве основы компьютерной игры. Джон Карпентер пока не принимает участия в создании сюжетной линии игры, а команда разработчиков Computer Artworks планирует немного переделать общий сюжет The Thing. Действие в игре будет разворачиваться спустя три месяца после событий, изображенных в кинофильме. Главный герой Blake вместе с командой военных спасателей отправился расследовать смерть нескольких ученых на полярной станции. По прибытии они сталкиваются с враждебным созданием, которое может принимать облик любого бойца из их отряда.



Игра будет основываться на слаженных действиях всей команды, для победы придется использовать специальные умения каждого человека. Всего планируется создать три вида бойцов: *инженер, солдат* и *медик*. Инженер сможет открывать двери, работать с компьютерной и вообще любой техникой. Солдаты занимаются своими прямыми обязанностями — ведением боевых действий с оружием в руках. Медики же лечат раненых и, кроме того, оказывают психологическую помощь.





Объявлено, что The Thing выйдет на PS2, PC и Xbox весной 2002 года.

Штырлиц 3

Компания MAGNAMEDIA анонсирует «**Штырлиц 3**». Игра должна продолжить старые добрые традиции предыдущих игр из серии о Штырлице, что неописуемо нас радует. Нам нужны такие игры. Шутки из них входят в нашу жизнь!

Разработчики обещают нам, что в игре переделан графический движок, который теперь сможет поддерживать 3D-модели. Мы увидим тени, полупрозрачности и т. д.

Galleon

Создатели знаменитой Лары Крофт, героини компьютерных игр всех времен и народов, работают над новым проектом — приключенческой адвенчурой **Galleon**. Внешне игра выглядит, как трехмерный качественный мультфильм,— яркая и красочная графика, отменно прорисованные персонажи с мимикой и жестикуляцией.

Сюжет Galleon сильно смахивает на приключения Синдбада-морехода. Действие в игре происходит на шести уникальных островах, населенных гигантскими монстрами и злыми волшебниками. Естественно, дело не обойдется и без заточенной в темнице принцессы. В итоге получается крепкий коктейль из приключений, интриг, магии, любви и мести.



Игрок выступает в роли Rhama Sabrier — капитана корабля с гордым названием ENDEAVOUR. Помимо капитана, будут и другие персонажи: лекарь Areliano, его дочка Faith, девушка-воин Mihoko, маг Jabez и многие другие.

Galleon появится под маркой Interplay, точная дата выхода пока неизвестна.

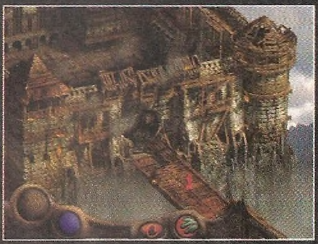
Mortal Kombat 5

Известнейшая история Mortal Kombat про борьбу лучших воинов Земли с вторжением из параллельных миров не закончилась. Компания Midway Games Inc. в настоящий момент разрабатывает пятую часть культовой серии компьютерных файтингов. Игра МК5 делается, в первую очередь, под приставки следующего поколения: Xbox от Microsoft и GameCube от Nintendo.



После выхода игры на приставках Midway намерена сделать и PC-версию для обладателей персоналок. Планируемая дата выхода **Mortal Kombat 5** — середина 2002 года.

Midway также ведет работу над фильмом *Mortal Kombat 3*. Первая и вторая части кинофильма оказались очень успешными и принесли своим создателям многомиллионные доходы. Поэтому не удивительно, что Midway хочет и дальше эксплуатировать удачную идею Mortal Kombat и выпускать все больше новой продукции под этой маркой.



Mortal Kombat считается одной из самых продаваемых серий в видеоиграх — фанаты раскупили более 19 млн. копий, а суммарный доход от игр, кинофильмов и сопутствующих товаров составил более 100 млн. долларов США.

Cult Vs. Diablo

Игровые разработчики из Чехии и Словакии в последнее время находятся на пике активности. Так, Bohemia Interactive Studio выпустила очень успешный военный шутер *Operation Flashpoint: Cold War crisis*. Теперь же чехословацкие парни нацеливаются на жанр ролевых игр и готовятся выпустить потенциального убийцу нынешних авторитетов RPG *Diablo* и *Baldur's Gate*. Новое творение Blade Team и 3D People называется **Cult** и представляет собой изометрическую фэнтезийную ролевую игру. Среди графических фишек игры заявлены полная 3D-отрисовка персонажей,



динамическое освещение, смена дня и ночи, анимированные бэкграунды с различными погодными явлениями, детализированная анимация, возможность приближения камеры (zoom) и поддерживаемые разрешения игры до 1600x1200.

Геймплей Cult будет приближен к геймплею лидеров жанра RPG и возьмет самое лучшее из *Diablo, Baldur's Gate* и других передовых игр. Разработчики не собираются заниматься только лишь совершенствованием графики и уже готовят огромную сюжетную линию.

Объявлено, что игра должна выйти в первом-втором квартале 2002 года.

GameCube — лиловый козырь Nintendo



В то время как Microsoft анализирует первые шаги своего детища, американское подразделение Nintendo продолжает удивлять нас своей агрессивной маркетинговой политикой. В США GameCube стартовал ровно на три дня позже, чем Xbox,— 18 ноября.

Детям до 16

Похоже, миф о том, что компания занимается производством приставок и игр для детей, в ближайшее время будет разрушен. На голливудской премьере GameCube собрались самые отпетые звезды местного шоу-бизнеса, включая Леонардо Ди Каприо, Кирстен Даст и Тобей Маквайр. Знаменитости шествовали по красной ковровой дорожке к основательно накрытым столам, пульсирующей электронной музыке и соблазнительным моделям Playboy. На кокаиновом фоне местной богемы зазвучала строгая японская речь, зал осветился сотнями мерцающих огоньков, и на сцене появился ОН. Маленький, эстетически совершенный и соблазнительно лиловый **GameCube…**

На территории США открылся 32-й *Nintendo's Cube Club*. Компания, до недавних пор работавшая исключительно на рынке продуктов для детей (привет, Pokemon), решила пуститься во все тяжкие, отхватив жирный кусок взрослой аудитории у менее проворных конкурентов. Nintendo готова вложить в рекламу своей приставки только на территории США 76 миллионов долларов, привлекая к сотрудничеству такие известные издания для взрослых, как Maxim и Playboy. При



этом руководство компании надеется отхватить самую активную социальную группу от 18 до 24 лет. «Maxim спонсирует ночи в Cube Club — женщины Maxim'а будут с нами. Да и водку Смирнофф уже подвезли,— говорит, широко улыбаясь, Джорж Харрисон, вице-президент маркетингового отделения Nintendo of America.— Вы не ожидали этого от Nintendo — говорим мы людям старше 21 — и у нас есть игры, чтобы это доказать».

Оставаясь на втором месте в мире по производству приставок, Nintendo испытывает серьезные проблемы с основными конкурентами, начиная массивной Sony и заканчивая хитроумной Microsoft. Возможно, именно поэтому общая сумма предполагаемых затрат на раскрутку нового бренда превышает 450 миллионов долларов, что практически равняется затратам на конкурирующую Xbox. Надежды Nintendo вполне оправданы, ведь приставка выходит в комплекте с такими взрослыми играми, как *Madden NFL 2002, Tony Hawk's Pro Skater 3* и *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue*



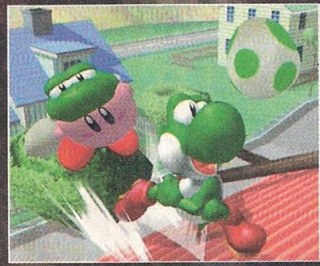
Leader. Да и рекламные плакаты с обнаженными мужчинами уже повергли в эстетический восторг представителей нетрадиционных меньшинств. А чего стоит проведение национального конкурса «*Что бы ты сделал за GameCube?*». Его победителем стал Кори Олксвари,



который обошел четырех других финалистов и выиграл главный приз Nintendo — игровую приставку GameCube, карманную игровую консоль Game Boy Advance, набор игр и 5000 долларов.



Суть данного конкурса, проводимого среди энтузиастов GameCube в преддверии ее выхода 18 ноября, состояла в совершении как можно более экстравагантных трюков. Победитель превзошел всех,



самым натуральным образом изобразив из себя Пикмина (существа из игры *Pikmin*, вышедшей в конце октября в Японии и прогнозируемой в хиты видеоигр). Олксвари выкрасился в синий цвет, побрил голову и нацепил на нее листик. А главное, он съел це-



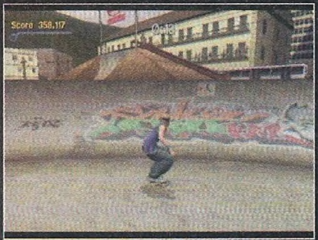
лую миску пикминской еды — червяков со сверчками.

«Интерес к конкурсу, также как и к самой приставке, был огромен,— отметил Петер Мэйн, исполнительный вице-президент Nintendo of America



по продажам и маркетингу.— Но, конечно, мы не ожидали, что кто-то превратится в Пикмина и будет есть червей со сверчками только ради того, чтобы получить GameCube до ее официального выхода!».





Финал конкурса проходил в Сан-Франциско в Nintendo Cube Club. Аналогичные мероприятия проходили по всей стране вплоть до 18 ноября.

Второй Пирл Харбор?

Учитывая разочаровывающий старт приставки в стране восходящего солнца, вряд ли можно было ожидать сенсационных результатов в США, однако японцы в который раз показали, что по умению завоевывать американские рынки



конкурентов у них нет. Старт GameCube оказался даже более успешным, чем у ближайшего конкурента — консоли Microsoft Xbox. Детище Билла Гейтса разошлось тиражом в 300 000 экземпляров, при-



чем из-за различных проблем с производством приставки новых партий Xbox не ожидается. В то же время стартовавшая несколькими днями позже GameCube выигрывает гонку по объемам продаж —





в первый же день разгоряченные покупатели расхватали 700 000 приставок от Nintendo.

Руководство Nintendo радостно потирает ручки. Общий доход от продажи приставок, сопутствующих аксессуаров и игр составил 98 млн. долларов. Для сравнения представители Nintendo приводят сумму трехдневных кассовых сборов блокбастера Harry Potter, которая составляет 93 млн. долларов.



Скорость продаж GameCube рекордна. По оценкам экспертов, Xbox перейдет рубеж в 700 000 экземпляров, в лучшем случае, только в середине декабря. Прошлогодний запуск приставки Sony



PlayStation 2 также был значительно менее скоростным.

Причиной такого бешеного успеха GameCube называют более низкую, по сравнению с конкурентами, цену. Сама приставка продавалась по





$199,95, а игры для нее стоят около $50. Ближайший соперник Xbox обошелся покупателям ровно на сотню долларов дороже при идентичной цене на игры. Свою роль также сыграло недостаточно большое количество выпущенных Xbox —



всю первую партию разобрали по предварительным онлайновым заказам, и в продажу приставка фактически так и не попала. Выступая на конференции в Нью-Йорке, глава американского отделения Nintendo,



Питер Майн, глубокомысленно заметил: «Игровой рынок скоро станет 20-миллиардной сферой развлечений. Наши акции растут в цене, у нас лучшая приставка и наш Pokemon все еще возглавляет хит-парады





большинства стран мира. Мы выиграем приставочную битву». Майн также отметил, что по предварительным прогнозам к середине 2003 года Nintendo продаст 25–26 миллионов GameCube, Sony возьмет планку в 35 миллионов, а вот Microsoft с трудом достигнет уровня в 15 миллионов экземпляров Xbox.

Из игр для GameCube особой популярностью пользуются эксклюзивные проекты *Luigi's Mansion*, *Rogue Leader* и *Wave Race: Blue Storm*. В самое ближайшее время Nintendo грозится завалить геймеров множеством новых игр всех жанров и на любой вкус.

Итак, Великая Приставочная война началась. Кто выйдет из нее победителем, и будут ли проигравшие? Как все эти события отразятся на рынке игр для PC? Время покажет. Но одно можно сказать с уверенностью: игровая индустрия переживает сейчас настоящий бум, и мы не можем быть в стороне от этого.

Гайдут Андрей





Название: Quake 4
Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision
Жанр: 3D Action
Дата выхода: неизвестна

И вечный бой нам только снится

Ох, и намучился же я с этой статьей. Мало того, что информации по игре кот наплакал. Так еще коллеги редакторы взбунтовались. Всячески меня ущемляли и преследовали, говоря, что из одного концепт-арта и трех абзацев текста ничего путного не выйдет. Все делали, чтобы я не смог закончить свою работу. Палки в колеса вставляли, проливали пиво на клавиатуру, подкладывали на стул огромные канцелярские кнопки. Но я выдержал эти испытания. Ведь только мысль о том, что вы, мои дорогие читатели, останетесь без информации об одной из самых ожидаемых игр нового века нагоняла на меня тоску. И даже несмотря на то что статью пришлось писать скукожившись под одеялом, при тусклом свете одиноко горевшей лучины, можно с уверенность заявить, что дело того стоит.

Находясь еще только на самой ранней стадии разработки, **Quake 4** уже заставляет нас дрожать всем телом и потирать ладошки в предвкушении чего-то полностью неимоверного. Однако перед тем как рассказать о том, что будет, не лишним будет упомянуть о людях, причастных к созданию будущего шедевра. Видя на ваших лицах неподдельное удивление, граничащее с апатией, я понимаю, что сей эффект вызвало отсутствие в графе «Разработчик» двух самых известных в игровом мире букв. Новый Quake разрабатывается без участия id !!??!! Смею вас заверить, ничего страшного не произошло. Просто id'шники решили полностью посвятить себя третьему думу, а всю работу по Quake 4 взвалили на широкие плечи ребят из Raven Software, назначив при этом на должность главного программиста проекта проверенного человека. «Проверенным человеком» стал Рик Джонсон, чей незаменимый опыт в работе с техническими разработками id software оказался решающим фактором при утверждении кандидатуры на этот почетный пост. Ведущим дизайнером проекта назначен Джим Хьюджес, который в данный момент заканчивает работу над *Soldier of Fortune II*. А изданием игры будет заниматься стратегический партнер id — компания Activision. С чем их и поздравляем.

Что касается самой игры, то здесь львиная доля всей информации основывается на пожеланиях фанатов Quake, встрече с которыми на конференции QuakeCon 2001 Рик Джонсон уделил несколько часов своего драгоценного времени. И пусть сама беседа была онлайновая, хочется верить, что хотя бы некоторые из идей, родившихся во время ее проведения, найдут свое отражение в будущем хите. Первым делом геймеры потребовали продуманного сингла и более захватывающего сюжета. И в этом их можно понять, ведь стори-лайн предыдущих частей культового шутера особой оригинальностью не блистал. Скорее всего, на этот раз события игры будут разворачиваться сразу после приземления нашего доблестного десантника в спасательной капсуле на неизвестной планете. Как вы, должно быть, помните, именно так заканчивался *Quake II*. Так что все любители истязания Строггов должны испытать чувство глубокого умиротворения.

Не менее наболевшим является вопрос дизайна уровней. Тут все игроки были единогласны. Black Mesa и еще раз Black Mesa. Что может быть лучше вечного Half-Life? Именно из этой игры должна быть позаимствована концепция построения карт. Больше никаких перескоков с уровня на уровень. Только единый, цельный мир!

Также было предложено воздержаться от привычных клише, присущих большинству игр жанра FPS. Это, в первую очередь, бесконечные канализации, комнаты с ящиками и другие уже набившие оскомину «шедевры» дизайнерской мысли.

Однако самое бурное обсуждение разгорелось вокруг геймплея Quake 4. Некоторые индивиды пылали желанием увидеть в релизе пару миссий наподобие тех, что имели место в серии *Thief*. То есть пришлось бы прятаться от врагов, вздрагивая от каждого шороха. Но этих выскочек сразу поставили на место настоящие фаны кваки, заявившие, что ничего, кроме быстрого и кровавого шутера, они видеть не хотят. А также просят воздержаться от разноцветных ключей, предназначенных для открытия разноцветных дверей.

Еще один наболевший вопрос — это, безусловно, разнообразие монстров всех цветов и вероисповеданий. Перебрав мысленно кучу вариантов, народ обратил внимание разработчиков на тварей из *«Серьезного Сэма»* и попросил оставить в игре боссов. Да уж, боссы — это святое, без них никуда.

Кроме того, добрые геймеры слезно молили о введении зональных повреждений у врагов. В том смысле, чтобы можно было отстреливать у скотинки руки, ноги и хвосты. Учитывая, что Raven Software в этом аспекте впереди планеты всей (достаточно вспомнить *Soldier of Fortune*), можно надеяться, что просьбы игроков бесследно не пройдут. Оружие решили не обсуждать долго и сошлись на том, что оно должно иметь «альтернативные» режимы стрельбы. О мультиплеере пока ничего толком неизвестно, кроме того, что он обязательно **будет**.

Единственное, в чем мы можем быть уверенными на сто процентов, так это в графике Quake 4. В основу технологической части игры будет положен революционный движок Doom III от id Software. Так что замечательная картинка и сопутствующие ей траты на GeForce 4 нам обеспечены.

Подводя итог, хочется сказать, что люди, участвовавшие в беседе, говорили на удивление толковые вещи. Так что если разработчики хотят создать действительно эпохальную игру (а все предпосылки для этого у них имеются), то к мнению народа необходимо, как минимум, прислушаться и сделать правильные выводы.

А мы тем временем будем ждать, надеяться и верить.

Андрей Гайдут




Fallout 3

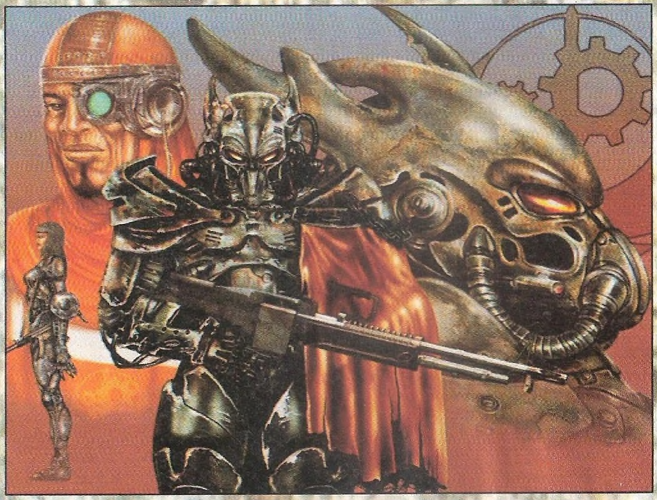
Третий не лишний!

В принципе, материал по этой статье с самого начала подразумевал большие проблемы. Для того чтобы ознакомить вас с нижеследующей информацией, мне пришлось пережить неимоверные приключения. Это и проникновение на базу создателей, и допрос некоторых личностей, работающих над проектом, и вывоз из буржуинской страны конфиденциальной информации, и другие не менее интересные вещи.

Так вот об этом — поподробнее. Сразу хотелось бы заметить, что скринов по этой долгожданной игре пока еще нигде нет. Как ни заставлял я директора Black Isle studios нарисовать от руки что-то из F3, но его руки так и не смогли вывести что-нибудь внятное ☺. Поэтому пришлось взять в руки щипцы и тщательно поработать с его языком, и оказалось, что не зря. Как поведал Фергус Уркухарт, Interplay действительно разрабатывают **Fallout 3**, и новая часть должна кардинально расширить мир постядера и внести в него новые черты.

А теперь о самом ядерном — F3 будет бегать под 3D-движком. Но не пугайтесь, игре это отнюдь не повредит, а скорее — наоборот. Кроме того, 3D-движок в игре будет специально модифицирован под изометрическую камеру, какую мы привыкли видеть в двух первых частях. Но сам мир должен остаться прежним, так считает даже Уркухарт: «Нельзя кардинально менять мир Фалаута, чтобы не убить атмосферу предыдущих серий».



Кроме того, в связи с введением 3D-технологий, на персонажах будет отображаться все, вплоть до медицинских прыщей. А самое главное — на героях, точнее в их могучих руках, будет отчетливо вырисовываться используемое и носимое ими оружие — с учетом наименьших деталей.

Еще было бы нелишним заметить в моем «глубоком» наблюдении, что то, о чем так долго все говорили, наконец свершится — в F3 будет режим реального времени. Хоть эта информация и не является стопроцентно подлинной, но седая бабка в фургончике за нашей редакцией нагадала мне на хрустальном шаре, что, вероятней всего, он будет. Хотелось бы уточнить только одну деталь: немногочисленным словам самих разработчиков, режим реального времени в боях будет возможен как опция.

На сладенькое нужно рассказать вам, что в F3 прибавится новых видов оружия, появится возможность использовать и развивать новые перки и навыки, улучшится механизм взаимодействия с NPC, кроме того, наверняка будет присутствовать куча других приколов, о которых пока еще никто не знает.

Короче, это все, что известно на данный момент. Спасибо за внимание. Пока.

Юрий Гладкий

Название: IGI 2: Covert Strike
Разработчик: Interloop
Издатель: Codemasters
Жанр: tactical shooter
Дата выхода: второй квартал 2002 года



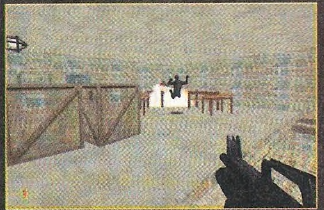


Быстрый и мертвый

Project IGI — одна из самых интересных игр конца 2000 года. И хотя некоторые досадные недоработки помешали игре опередить своих конкурентов на голову, 100 000 копий, проданных в Европе, показали потенциал разработчиков и предопределили дальнейшее направление их деятельности. Ребята начали работу над второй частью, получившей название **IGI 2: Covert Strike**. Проект пока находится на ранней стадии разработки, однако информации по игре на данный момент оказалось достаточно, чтобы разродиться статьей.

Прежде всего, разработчики принялись за устранение досадных недостатков оригинальной версии игры.

Первым в этом списке стоит искусственный интеллект ваших врагов. Уже сейчас мы можем предположить, насколько он отличается от первой части



(безусловно, в лучшую сторону). Во время просмотра демонстрационного ролика мы имели возможность наблюдать за одной из миссий игры. Дэвид Джонс, специальный агент из первой части, удобно расположился на самой вершине песчаной дюны и наблюдал за неприятельской базой. Вражеские охранники патрулировали окрестности и всем своим видом старались показать, что с удовольствием расстреляют любого незнакомца, осмелившегося нарушить границы запретной зоны. Однако наш бесстрашный друг не растерялся, достал снайперскую винтовку, прицелился — и умело снял одного из патрульных. На шум падающего тела мгновенно прибежали оказавшиеся неподалеку солдаты. По их растерянным лицам было видно, что такого поворота событий они явно не ожидали. После чего к ним пришло понимание того, что Джонса необходимо взять живым, но лучше, конечно, мертвым. Не мудрствуя лукаво, солдатики немедленно предприняли попытку отлова доморощенного Бонда. Однако не побежали к нему толпой, а рассредоточились на местности и попытались окружить. Соображают, значит.

В другой миссии Джонс проникает в здание, сплошь утыканное камерами слежения. По привычке начинает их расстреливать и вновь оказывается в ловушке — оказывается, враги только и ждали, чтобы какой-нибудь умник начал палить во все стороны из автоматической винтовки.

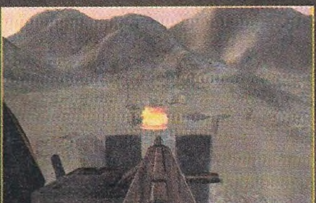
После этого можно с уверенностью сказать, что AI противника стал на порядок выше того, который наличествовал в первой части игры. С чем я всех и поздравляю.

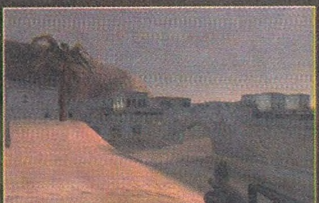
Если говорить о тактике выживания на игровых уровнях, то в этом компоненте изменений произошло не много. По-прежнему не приветствуется бег с шотганом наперевес под редкие аплодисменты и громкое «ура!», плавно переходящее в зевок. Игра в прятки — вот наш девиз. Кого не видно, тот и победил. Короче говоря, меньше шумишь — дольше проживешь. Передвигаться лучше всего в тени, однако враги настолько хитры, что, как только вы ускорите свой шаг, они немедленно вас заметят — и дорогая не узнает...

Еще одной ложкой кваса в бочке с пивом оригинальной версии игры необходимо признать отвратительный режим автосохранений. В смысле — сохранений этих в процессе прохождения уровня не было вообще. Так что после очередного поцелуя пули приходилось начинать выполнение миссии заново, что здорово выводило из себя. Во второй части игры разработчики сначала тоже не хотели порадовать игроков возможностью нормально сохраняться. Однако им пришлось изменить свои убеждения, после того как в офис компании Interloop с возгласами «Каждой игре человеческий автосэйв!!!» ворвалось несколько разъяренных фанов игры, вооруженных бейсбольными битами. Разработчики сказали «Да...», но схитрили. Игрок теперь сможет сохраняться там, где пожелает. Однако во время сохранения ваш персонаж в течение нескольких секунд будет неуправляемым и уязвимым. Так что для того, чтобы не погибнуть, игроку придется выбирать для сейва более или менее спокойную, безопасную локацию. Вот ведь...

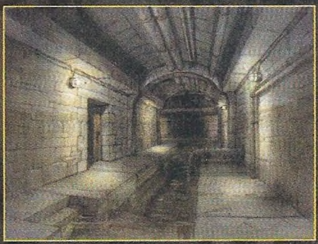
Еще одно новшество. Теперь, мои дорогие, вы не можете таскать на себе нелимитированное количество ору-

















жия. Можно сказать даже больше: размер арсенала, доступного к ношению, будет весьма и весьма невелик. Так что придется вам ограничиться ножом, пистолетом, парой единиц легкого стрелкового оружия типа «автомат» или одной тяжелой ракетницей. Это, в свою очередь, заставит игрока шевелить подшипниками: по ходу миссии придется постоянно анализировать складывающуюся обстановку и решать, что персонажу в ближайшее время понадобится, а что — нет. И то верно, не квакой единой жив человек. Лишний геморрой нам ни к чему.

Теперь несколько слов о том, что касается сюжета будущей игры.

...Наши дни. Дэвид Джонс работает на сверхсекретную организацию под кодовым названием «IGI». А какая работа без командировок? Вот и придется нашему герою посетить не по доброй воле такие замечательные во всех отношениях места, как Ливия, Китай и, безусловно, Россия. Все эти разборки будут происходить на протяжении трех связанных между собой кампаний. Дэвиду предстоит навести порядок на военных авиабазах, разнести в пух и прах неприятельские гавани и, конечно же, похитить необходимые документы в секретных госучреждениях. Разработчики говорят, что уже на данном этапе в игре присутствует более четырех типов зданий; был также намек, что будет включена поддержка разрушения окружающей среды взрывчаткой (вроде Geo-Mode в Red Faction). Так что играть будет веселее! Улучшенный движок обещает более разнообразные погодные условия, различные типы местности: пустынные, с умеренным климатом, заснеженные... Обещают замечательные световые эффекты — ночь и сумерки. А так как в игре будут гавани, то мы сможем любоваться и потрясающими водными эффектами. Плюс ко всему, в помощницы Дэвиду навязалась специалист по компьютерным системам (и просто красивая девушка) Anya. Та самая Anya, обезвредившая в конце первой части бомбу. Видно, барышня неровно дышит к мускулистым шпионам.

В IGI 2, помимо синглового режима, будет и multplayer. На данный момент девелоперы не до конца еще определились с конкретным его содержанием, но некоторые детали уже известны. Во-первых, игрокам будет доступен как «одиночный» мультиплейер типа Deathmatch, так и командные его виды — к примеру, такие, как Capture the Flag. Играть в mp-режимах IGI 2 смогут до 32 человек одновременно.

В общем, игра должна получиться очень хорошей. Во всяком случае, на порядок лучше, чем первая часть. А это уже говорит о том, что в полку отличных тактических шутеров можно ждать прибавления.

Андрей Гайдут





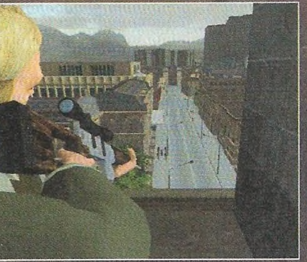
Название: Republic: The Revolution
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Elexir Studios
Жанр: стратегия
Дата выхода: 21.01.2002



Мы наш, трехмерный, мир построим!

Да уж, если у ребят из Elexir Studios получится довести до конца задуманное, то акции этой компании взлетят со скоростью пули. Проект действительно авантюрный. И если бы мы не знали, что возглавляет разработку Republic Revolution бывший сотрудник Bullfrog Studios и один из создателей Theme Park — Джеймс Хассабис — то впору было бы усомниться в будущем успехе игры. Вы спросите, откуда такие сомнения? Дело в том что очень уж большие задачи поставили перед собой разработчики. Посудите сами.

В этой стратегии вам будет предложено стать президентом, можно даже сказать — диктатором небольшого государства Новистрана, расположенного где-то на осколках ушедшей в небытие Советской Империи. Кстати, какая именно из стран СНГ подразумевается под этим странным названием, достоверно неизвестно, однако поговаривают, что один из руководителей Elexir Studios довольно много времени проводит в Британской библиотеке, изучая результаты переписи населения в Украине и социологические материалы о ней. Так что не удивляйтесь, если, гуляя по виртуальным улицам незнакомой страны, вы испытаете странное чувство, будто когда-то уже бывали здесь, причем в реале.



Судя по всему, начало игры отнесено к раннему этапу развития страны, когда президент и парламент уже есть, но вот политические партии еще только формируются. Вы являетесь лидером одной из таких партий, сторонников у вас пока почти нет, сподвижник только один, но уже имеется штаб-квартира в столице. Точно в таком же положении находятся и руководители остальных шестнадцати партий, включающихся в политическую гонку. Разумеется, конечной целью всех лидеров является свержение нынешнего президента и скоропостижное занятие его места. Как только кому-то это удается, игра заканчивается. Так что можете обещать своим избирателям все, что угодно, вплоть до отмены всеобщей воинской повинности. Главное — чтобы они отдавали за вас свои голоса. Короче говоря, все как в реальной жизни.

Перед началом игры вы можете выбрать, кем вы были до этого: политиком, предпринимателем, криминальным авторитетом, религиозным деятелем или военным. Говорят, что от этого выбора зависит многое, но что именно — неизвестно. Скорее всего, имеется в виду финансовая сторона дела — то есть, будете ли вы вести всю кампанию на свои личные средства или искать спонсоров, будут ли членские взносы в вашей партии или же вам придется создавать какие-то подсобные предприятия.
А ведь все это и является основной любой политической деятельности. Практика показывает, что победить на выборах, не имея средств, нельзя даже в Хацапетовке. Понятно, что у бизнесмена или вора в законе есть источники финансирования, могут они быть и у политика советского разлива (пресловутые «деньги партии»), но вот откуда возьмут средства генерал или приходской священник?

Теперь перейдем к графике. Разработчики обещают полное трехмерное окружение игры. Трехмерным будет все, начиная от зданий и заканчивая сигаретным окурком, брошенным одним из жителей столицы на асфальт. Кстати, всего в игре будет 21 город (столица, четыре мегаполиса и шестнадцать небольших городов), и каждый из них вы сможете посетить, пообщаться с людьми, поговорить с ними о жизни. Только не думайте, что вы будете переноситься из одного населенного пункта в другой, словно по мановению волшебной палочки. Это вам не *Black & White*, а вы сами не бог, а всего лишь политик. Так что придется раскошелиться на поездку.

Самое невероятное то, что населения в стране будет десять тысяч человек (герои отличаются одеждой мимикой лица и цветом кожи), живущих своей собственной жизнью и подчиняющихся законам вашего жесткого режима. Вполне естественно, что на столь благодатной почве появляются различные оппозиционные группировки, мечтающие отобрать у вас безраздельную власть. Именно в таких случаях приходится прибегать к услугам полиции, наемных убийц и вечно пьяных анархистов. Игра насыщена мелкими деталями и динамично изменяется в зависимости от продвигаемого вами режима. Если изо всех возможностей вы предпочитаете военный коммунизм, то улицы города наполнятся памятниками Ленину, красными флагами и демонстрациями благодарных трудящихся. Но это не наш метод.

Пока еще трудно говорить о том, как именно будет протекать игровой процесс. Скорее всего, он будет выглядеть как нечто среднее между *The Sims* и *SimCity*. Однако можно с уверенностью сказать, что, если все получится так, как задумывали разработчики, то мы вполне можем получить супер-хит. Однако не думаю, что игра будет полноценной стратегией. Скорее всего, нас в очередной раз ждет смешение жанров.

Гайдут Андрей

Название: Malice: Kat's Tale
Платформа: Xbox
Разработчик: Argonaut
Издатель: Vivendi Universal
Жанр: Action
Дата выхода: Рождество 2001 года





Добро должно быть с молотками

Ежемесячно в адрес нашего издания приходят десятки, можно сказать — сотни, писем от читательниц. Кроме естественных в таких случаях восхищений, признаний в любви и просьб о номере телефона и адресе, слышим мы и постоянные упреки. Наши читательницы спрашивают, почему нет в журнале игр для девушек. Где, собственно, Золушки, Белоснежки и, в конце концов, Красные Шапочки? Ну что же, как говорится, клиент всегда прав. Спешите видеть! Игра для девушек **Malice: Kat's Tale** (правда, для очень обеспеченных девушек — игра-то на Xbox).

Главная героиня — милая девушка, мило скачущая с платформы на платформу и мило напевающая «Du hast mich!!!», не забывая мило поколачивать врагов милейшим двухметровым молотком.

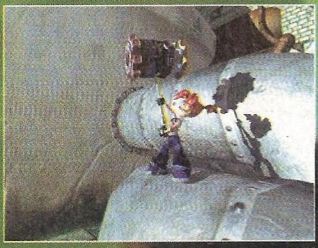
История сей басни такова. Девочка Алиса (прошу не путать с известной умалишенной из игры Американа МакГи) каким-то непонятным образом высвобождает из заточения демона по имени Мелисса. Демонша имеет одну тривиальную цель — сжечь все нафиг. Почему сжечь? Потому



что она — огнедышащая. Алиса, чувствуя вину за то, что выпустила джина из бутылки, борется со злой Мелиссой и ее приспешниками.

По ходу дела героиня переживет четыре воплощения. Но кое-что всегда останется при ней — это гипертрофированно большой молоток, который вы можете лицезреть на скриншотах. Под стать этому молотку и сама игра. Это полное крейзи. Льюис Керролл со своими кроликами и Пелевин со своими чапаевыми просто отдыхают. Полный сюрреализм Malice: Kat's Tale убьет геймера наповал. Юмор черный, сюжет мутный, герои непонятные, графика фантасмагорическая (вот это слово намутил — аж самому страшно).

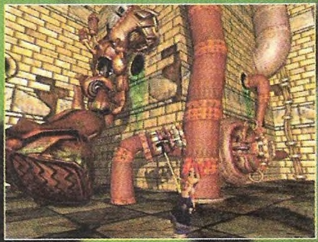
Правда, здорово? Кроме того, что графика будет фантасмагорической, она будет еще и просто красивой. Для подтверждения моих слов прошу вновь обратить свои взоры на

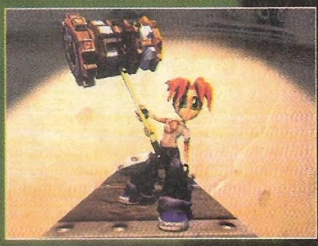


скриншоты. Специально для Malice: Kat's Tale был сделан движок под гордым названием *Shadowcaster* — он позволит вовсю использовать мощь Xbox для создания теневых эффектов и динамического освещения.

Игра будет состоять из более чем двадцати пяти миссий. Платформенное броже- ние приятно сочтется с экшн и разгадыванием пазлов. Миссии довольно разнообразны. Придется взламывать коды, спасать всякие беспомощные божества и даже предотвращать ядерную угрозу.

Девочка Алиса получит во владение, кроме молотка, та-





кие интересные виды оружия, как камертон и жезл. Кроме того, она изучит магические заклинания и сможет повелевать камнепадами, землетрясениями, цунами и дождевыми облаками. Еще она овладеет секретами каких-то пяти элементов.

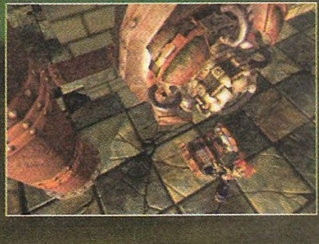
Онлайн-варианта игры разработчики не предусмотрели (прямо-таки чувствую ваши разочарованные вздохи после этой фразы).

Завидую я буржуям, классные игры им под Новый Год подвалят!

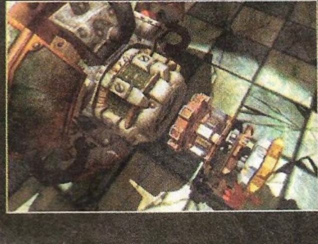
Caution: уважаемые девушки, не трите лампы, найденные вами на улице, и вообще ничего на улице подбирать не надо, и книг по черной/белой магии читать тоже не рекомендую, а то видите, какие напряги потом случаются! Целый мир приходится от злодейства спасать.

Игорь Предко













Название: State of Emergency
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: Vis Entertainment
Издатель:
Жанр: Action для хулиганов
Дата выхода: 29 января 2002 года

Уличные беспорядки

STATE OF EMERGENCY

На улицах Нью-Йорка беспорядки. Власть в городе захватила могущественная АОТ (Американская Организация Торговли), и не всем это нравится. Огромные толпы людей буйствуют на улице. Полиция борется с волнениями, но это у нее не очень хорошо получается. На тротуарах страшный бардак, изредка попадаются баррикады из перевернутых машин и сломанной мебели.

Одна из уличных толп состоит из нескольких молодых людей, бегущих непонятно откуда и непонятно куда:

— Бежим, пацаны, нам еще десять кварталов осталось!

— Не нагружай, и так тошно.

— Смотри, какие-то типы витрину разбили, шмотки выносят, может себе прихватить?

— Не будь придурком, щас загребут.

— Да кто нас загребет?

— Шухер! Полиция! (Накаркал, дурак).

Все дружно прячутся в подъезд.

— Фу, пронесло. Видали, как они всех холодной водой с брандспойта поливали?

— Это еще фигня, они одного из наших позавчера поймали — бедняга теперь еле ходит.

— Короче, хватит базарить, побежали быстрее.

— О, я этот магазин знаю. Тут один старичок заведует, он мне телек не захотел в рассрочку продавать.

Берет камень, бросает в витрину. Стекло разбивается, неприятно звенит сигнализация.

— Будешь знать, старик, скоро наша возьмет!

Друзья «героя» довольно усмехаются.

Невдалеке слышатся выстрелы. По направлению к молодым людям бежит человек с ружьем и по ходу беспорядочно стреляет.

— Врассыпную, ребята!

Молодые люди прячутся кто где. Человек с ружьем пробегает мимо, не прекращая беспорядочную стрельбу. Через минуту компания снова в сборе.

— Бывают же отморозки!

— Ладно, расслабьтесь, мы уже почти у цели, до конца уровня осталось два квартала.

— Оба-на, да это же банда с 59-ой улицы.

— Ну все, они попали — эти уроды Санька на прошлой неделе на больничную койку уложили.

Ребята берутся за подручные средства (камни, монтировки, кастеты). Начинается поединок между двумя группа-



ми молодых людей. Поединок происходит в реальном времени, магия и суперартефакты не используются.

Спустя пять минут:

— Да, здорово мы им по ушам надавали, надолго запомнят.

— Ну что, никого из наших не помяли?

— Хуже всего Джону, у него 42% повреждений.

— Ничего, мы уже пришли, если в ближайшие три минуты на нас никто не нападет, то все будет в порядке.

Через несколько минут все заходят в неприметный склад. В помещении уже находится человек пятнадцать. От них и от прибывших отделяется по одному человеку.

— Пароль?

— Кто был ничем. Отзыв?

— Тот станет всем.

— Ну, тогда революционный вам привет.

— И вам того же. Со мной молодые товарищи, которые хотят бороться за правое де-



ло. Они желают стать членами ОНС (Организации Нехилого Сопротивления)

— Это правда? (Обращаясь к прибывшим).

— Гы, типа да,— отвечают с глупыми ухмылками молодые люди.

На этом уровень заканчивается. Идет анимационная вставка, в ходе которой игрок видит, как происходит процесс посвящения в ОНС молодых бойцов.

Вот такие милые игры готовятся к выпуску на приставке Сони Плейстейшн 2.

В **State of Emergency** можно будет пользоваться монтировкой, бить витрины и прохожих. Главное — не нарваться на ответные оплеухи. А то ведь, чего доброго, могут и в кутузку загрести.

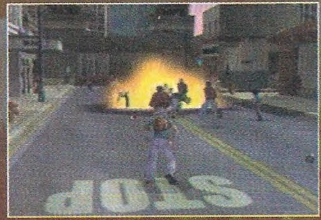
Не обойдется и без морали. Хулиганить лучше только в играх. Для здоровья полезней, да и не к лицу геймеру такие поступки (правда, классно я прогнулся перед министерством образования и внутренних дел одновременно?).

P. S. Автор статьи может не разделять мыслей автора статьи, изложенных в последнем абзаце статьи под давлением со стороны руководства.

Тимуровец Игорь Предко







Название: Mega Man X6
Платформа: PSOne
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Жанр: 2D



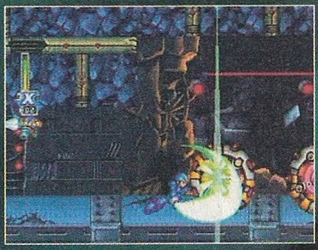
2D живее всех живых

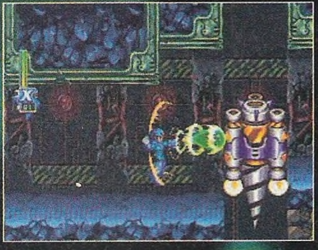
Capcom — очень цепкая компания. Если они создают что-то достаточно популярное, то держатся за него зубами, выжимая все, что только можно. Посмотрите хотя бы на *Resident Evil*. Взяв эту удачную серию на вооружение, Capcom







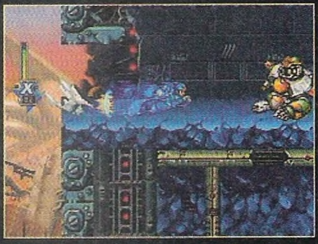












портировала ее на все, на что только можно было портировать. На GameCube даже готовится полное «переиздание» всех частей Resident Evil.

Еще один пример предприимчивости Capcom — игрушки серии *Mega Man* — с 1987 года их набралось уже около двадцати (из последних — *Mega Man 8* и *Mega Man X5* для PSOne). Продано уже около восьми миллионов копий. Но им все неймется. Когда давно ясно, что двухмерные игрушки глобально уже мертвы, Capcom выпускает **Mega Man X6** для PSOne, мотивируя это просьбами геймеров. И знаете, они не лгут. Геймеры действительно хотят видеть продолжение этой серии, несмотря на то что ни о какой трехмерности речи не идет. И оно (продолжение) их не разочаровало.

В принципе, Mega Man X6 — обыкновеннейшая платформенная игрушка. Но сделана она качественно и с некоторыми новыми приколами.

Прежде всего, это так называемая *«nightmare system»*. Заключается она в том, что события последующих уровней зависят от действий игрока на предыдущих. То есть можно будет открыть какие-то новые ходы или соперников, которые «выплывут» только через пару этапов.

Следующая фича — это случайный выбор соперников и боссов. Если проходить уровень несколько раз, то каждый новый заход будет сопровождаться появлением других соперников и босса. Согласитесь, это делает игру интересней.

И, наконец, помогая добрым риплоидам, игрок может получить от них не только благодарность в виде надписей над их головами, но и материальное вознаграждение — бонусы.

Возникает резонный вопрос: что за риплоиды такие? Это механические создания, которых люди призвали себе на помощь для восстановления облика земной поверхности.

Mega Man X5 закончился тем, что Zero, соратник Мега Мена, пал смертью храбрых, защищая родную планету от уничтожения. Так вот — Земля была спасена, но ее поверхность превратилась в безжизненную пустыню. Люди забрались поглубже под землю, а наверх отправили роботов, цель которых — поразгребать мусор и привести все в порядок. Но одному из роботов стукнуло что-то в голову, и он стал злым и агрессивным. Здесь на арену выходит Мега Мен, и начинаются разборки. Кроме вышеуказанных новшеств, все, как обычно: высокий темп игры, много стрельбы и прыжков. Рекомендовано любителям платформенной классики.

Игорь Предко

Best off

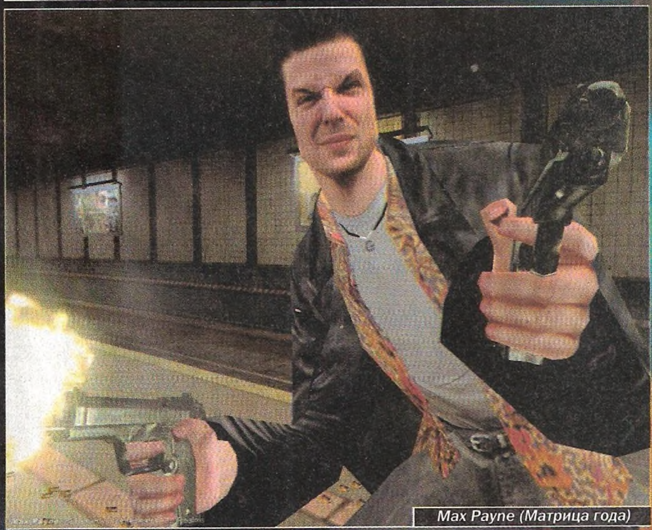
Best OFF — лучшая очепятка года!


Самые скромные пацаны года


Metal Gear Solid 2 (Шпыгун року)



Демиурги (Heroes года)

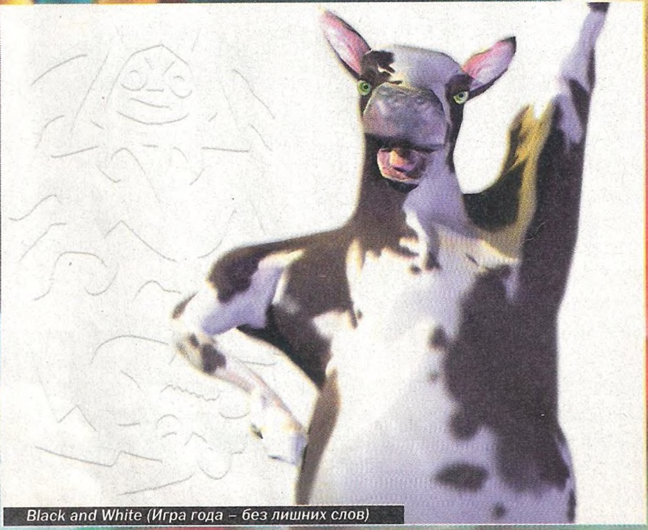

Max Payne (Матрица года)



Operation Flashpoint (Войнушки года)



Return to Castle Wolfenstein (Немцы года, после сборной Германии по футболу)

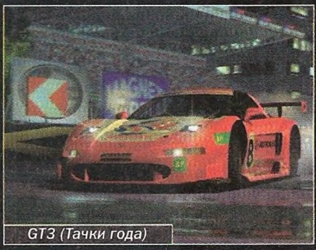

Black and White (Игра года – без лишних слов)


Severance: Blade of Darkness (Клинок года)


Alone in the Dark 4 (Страшилка года)

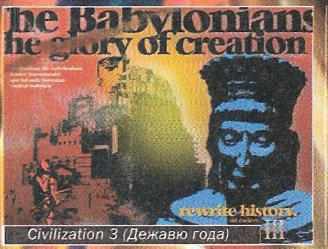

Fallout Tactics (Неоправданная надежда года)


Ил-2 Штурмовик (Небо года)


GT3 (Тачки года)



Venom (AI года)



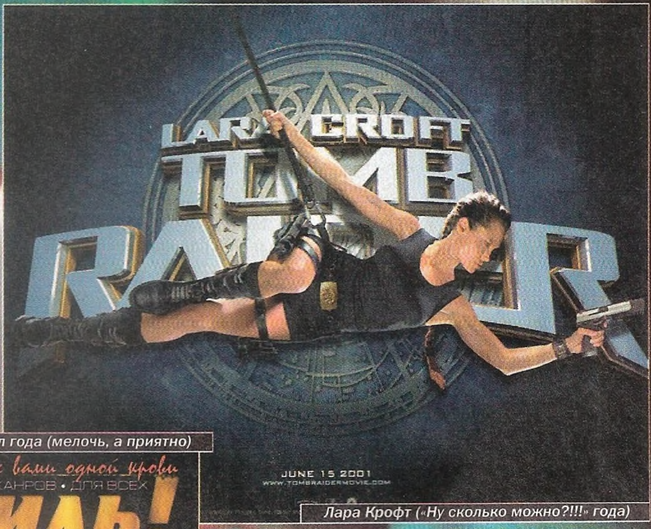
Civilization 3 (Дежавю года)


Commandos 2 (Беретты года)


Halo (kill'em all года)

Шпиль! – журнал года (мелочь, а приятно)

ми с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Лара Крофт («Ну сколько можно?!!!» года)

Название: Myth 3: The Wolf Age
Разработчик: Mumbo Jumbo
Издатель: Gathering of Developers
Жанр: strategy (wargame)
Системные требования: PII-400, 64 Mb RAM, 8 Mb video



Оценка:	11
Графика:	11
Геймплей:	10
Управление:	10
Звук:	11



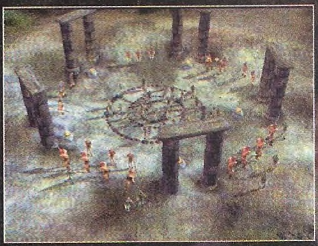
С возвращением!

Ну, наконец-то дорвался до третьего *Мифа*. Уж больно второй понравился. Я его почти весь прошел, последний уровень был, правда, слишком нудным, поэтому я на него красиво наплевал.

Третья часть давно ожидаема многими. Хочу сразу сказать, что она оправдала практически все ожидания. Но давайте по порядку. Инсталлируем игру; как крутые профи, пропускаем обучалку; и — сразу на первый уровень. Я по наивности думал, что можно будет спокойно начать игру, но не тут-то было. Сразу припахали спасать каких-то крестьян. По ходу дела пришлось вспоминать премудрости ведения боя и управления (они, слава богу, совсем не изменились).

Когда очухался, решил осмотреться — красиво, блин. Полностью трехмерные пространства и персонажи, при приближении камеры ухудшения качества графики практически не наблюдается. Кроны деревьев качаются на ветру. Прикольно сделана вода. Дождь во втором (если память не изменяет) уровне тоже выглядел довольно реалистично. А уж когда огонь от факела в руках крестьянина заплясал на доспехах моих солдат, я и вовсе возрадовался.

Играется в Миф все так же, никаких принципиальных изменений я не заметил. Интересно, что уровни сложности называются «сильно», «слабо» и «легенда». А где, спрашивается, «нормально» для чисто нормальных пацанов? С другой стороны, в «слабо» играть не очень интересно, а в «сильно» нужно уже





немного пораскинуть мозгами. Перед каждой толпой соперников приходится поразмыслить над расстановкой своих воинов. Кто-то находит это нудным, но в этом, собственно, и прелесть Мифа. Благо, видов воинов, а значит и вариантов для боя, прилично. Вместе с колдунами, карликами и лучниками теперь сражаются «копьеметатели» и даже парни с огнеметами. В целом в игре 42 вида юнитов. И полигонов на них создатели не пожадничали, уж вы мне поверьте.

А еще они, эти самые создатели из компании Mumbo Jumbo,— парни кровожадные. Предположим, что к рекам крови я был морально готов. Но крики, с которыми мои герои разрубывали напополам всяких зомби и вурдалаков, были не просто подбадривающими, а до ужаса веселыми. По-моему, в прошлой части воины вели себя потише. Хотя кто говорит, что такие нововведения нам не нравятся? Создается ощущение, что ты не на поле боя, а на футболе.







Жестокость игры распространяется и на физику. Если ваш карлик бросит гранату в соперника, который стоит на склоне, то части тела соперника покатятся (хотя и по отдельности) вниз, строго подчиняясь закону всемирного тяготения.

Коли уж я начал говорить о звуке, то он состоит из пения птиц, реплик солдат, звуков оружия, уже упомянутых улюлюканий и… все. Музыки в игре практически нет, хотя от какой-нибудь незамысловатой мелодии хуже бы не стало.

Всего на одиночном уровне предлагается пройти 25 миссий, все они довольно стандартны: убить всех врагов, защитить всяких лопухов — мирных жителей, сопроводить кого-то куда-то, найти нужное место или артефакт. Прохождение линейное, но героев придется поберечь, новички будут



появляться не слишком часто. Есть также пять сетевых карт.

Кстати, я вам так и не рассказал о сюжете. Идет год 1421. Когда все прогрессивное человечество борется с чумой, веселится вокруг костров инквизиции и готовится к изобретению книгопечатания, наш герой по имени Коннахт борется с товарищами против сил зла. Он — варвар, хотя по ходу игры даже подстрижется «под ноль», чтобы соответствовать тогдашней моде. А враги Коннахта и наши с вами — злобное племя Микридиа.

История третьего Мифа — приквел (предыстория) Мифа второго. Так что ждите встреч со старыми нехорошими знакомыми, которые, что самое странное, будут сражаться на вашей стороне.

И последнее. 128 метров оперативки и ни сантиметром меньше! Вот мой вердикт (это уже не говоря про 16-метровую видеокарту). Я (когда играл в первый раз) в перерывах между уровнями, во время их загрузок, успел подготовиться к двум зачетам и убрать в комнате (и это за четыре часа «грязного» игрового времени). А играл-то на PII-500, 64 Mb RAM, 16 Mb видео. Так что желаю вашим компьютерам новогоднего апгрейда (для тех, кто еще о нем не позаботился)!

Игорь Предко

Оценка: 11
Графика: 12
Геймплей: 11
Управление: 11
Звук: 11

Название: Самогонки
Разработчик: K-D Lab
Издатель: 1С
Жанр: 3D-arcade racing с элементами пошаговой стратегии
Системные требования: PII-400, 64 Mb, 3D acc. 16 Mb

И грянул яркий русский ренессанс



Искусство — говорите? Живопись, скульптура, кино... так вот, пора этот список расширять, товарищи искусствоведы, и, как вы, наверное, уже догадались, добавлять сюда компьютерные игры. Это не просто слова, ведь то, что появляется на экране мониторов в последнее время,— это же просто шедевры человеческой фантазии! Говорить обо всем, что можно сразу же внести в список доказательств, не буду — на это не хватит даже журнала. А вот как пример приведу игру **Самогонки**.

Господа эстеты, не пугайтесь названия, это не имеет никакого отношения к столь малоуважаемому в ваших кругах народному напитку. Нет, название игры имеет планетарный масштаб, потому что происходит от названия планеты СамоГ, которая имеет самое непосредственное отношение к сюжету игры (да, господа искусствоведы, в играх это важно). Вообще планет в Самогонках 24 штуки, и при этом все они круглые и труднопроходимые. На эту труднопроходимость влияет куча разных ограничений, дорожных знаков, подломов и, конечно же, оппоненты — но об этом чуть позже и поподробнее.

А сейчас запускаем игру. Так, товарищ критик, правильно — глазки руками прикройте, это не каждый выдержит. Игра яркая, даже очень. Даже начинаешь опасаться, как бы монитор не разорвало — такое обилие ярких цветов не часто встретишь. Кроме того,







в игре умная плавающая камера — сама выбирает наиболее интересный момент для обозрения и показывает вам, где будет следующий поворот. Особенно графика разгуливается в моменты стычек с вражескими гонщиками (или, по-другому, «шестер») Дизельного Мутанта (я в такие моменты даже черный платок одевал на голову нашего господина искусствоведа, чтобы его не стошнило). А ведь действительно круто смотрится наезд вражин, когда начинается «яркий ад» с возникающими подлыми бонусами, разными злыми приколами противников — типа всасывания одним мехосом (это так они болиды называют) вашей энергии, в то время как другой пытается всадить в вас молнию. Все это сопровождается какими-то взрывами, вспышками и милой доброй музыкой, от которой хочется просто порвать рубашку (что, собственно, наш сегодняшний гость уже с успехом сделал).

Так как же это все происходит? А для начала выбираем себе гонщика по техническим параметрам (ускорение, энергия...). Но авто как такового здесь нет, потому что нам предлагают три втиснутые в различные предметы магические заклинания, из которых



в результате и получается наша тачка или Мехос. И выходит, что вы сливаетесь с машиной воедино и гуляете по вселенной вокруг СамоГа, давя всех или металлом, или заклинаниями. А смысл таких прогулок вообще-то сводится к собиранию бутылочек с СамоГской водичкой, служащей здесь подобием лавэ,— за нее можно и тачку понавороченнее приобресть, да и трассу новую выкупить, если ездить по ней невмоготу. Но здесь, как и в настоящих гонках, нельзя приходить последним, а то вырубаетесь из трассы на раз-два. А сейчас я откачаю нашего исскуствоведа и пройдем дальше.

Сама же гонка проходит в... пошаговом режиме! Да, именно в пошаговом — даже в двух вариациях. Вот смотрите: нам необходимо задать определенные точки пути, а потом передаем ход и смотрим, как развиваются события, а все остальные соперники втыкают на то, куда же вы без них отъедете, причем в расчет берутся все препятствия на вашем пути. И когда потом за вами несется целая толпа отмороженных наездников, валит тебя молниями, пускает под колеса мыльные пузыри... спасает только «Escape». Один напряжный момент получился у разработчиков со сложностью всего этого действа. Нельзя сказать, что AI у противников безупречен, иногда случаются очень даже противные казусы с действиями мехосов-супостатов. Но проблема обстоит со временем реализации заезда — ведь каждая ловушка, каждый ремонт мехоса забирает такие необходимые для победы секунды. Так что при напоре на кучу подлянок предлагаю сразу анигиллироваться ☺.

Ну что, посмотрели на игру? Ого, а что это у нас с глазками, вроде они щас повыпрыгивают? Оппа, а чего это слюнки потекли, хочется, да? Так, все понятно, опять разговор о внесении игр в ряд жанров искусства закончился полным провалом, точнее — впадением критика в игру с головой. И, как свидетельствует практика, в нормальную жизнь он вернется нескоро — ну, умеют эти люди ценить настоящие шедевры ☺.

Юрий Гладкий aka Обезбашенный Гонщик

Название: Ил-2 Штурмовик
Разработчик: 1С/ Maddox Games
Издатель: 1С
Жанр: Летный симулятор
Системные требования: PII-450, 128 Mb, 3D акселератор
Рекомендуется: PIII-800, 256 Mb, 3D акселератор

Оценка:	11
Графика:	12
Геймплей:	11
Управление:	11
Звук:	9



Небо здесь







Даже несмотря на то, что авиасимуляторы не являются моим любимым жанром, релиза игры «Ил-2 Штурмовик» я ждал с огромным нетерпением. Мне она казалась одним из тех проектов, которые заведомо обречены на успех и после покупки гарантируют, как минимум, две-три недели приятного времяпрепровождения. Самое интересное — ни интуиция, ни разработчики меня не обманули, и последние несколько дней самолеты проносятся у меня перед глазами каждый раз, когда я закрываю их перед сном. За всю мою игровую практику подобные симптомы наблюдались лишь в течение двухмесячной эпопеи с тетрисом, да еще во время турниров по шахматам, проводимых в нашем дворе во времена моей бурной юности. Ну, это я, конечно, для красного словца упомянул, но нельзя не признать, что игра получилась действительно замечательная. Тут уж российские разработчики постарались на славу, утерев нос всем своим западным конкурентам.

С самого начала проект задумывался как симулятор штурмовика Ил-2, наводившего ужас на фашистских агрессоров во время Второй мировой войны. Однако заграница потребовала чего-то своего, родного. Поэтому разработчикам, на радость побежденным, пришлось вставить в игру еще и немецкую кампанию, главным героем которой стал истребитель Ме-109. Но на этом они не остановились и ввели в наличие советские истребители. Короче говоря, кроме самого виновника торжества во всех его модификациях (включая и одноместные, и двухместные, и даже самопальные фронтовые), на наш выбор представлено еще порядочное количество других самолетов. Думаю, такие названия, как Як, Миг, Ла-5ФН и «мессер», заставят трепетать сердца не только поклонников настоящих летных симуляторов, но и всех нормальных представителей сильного пола.



Однако лично меня, как человека в летном деле неискушенного, больше всего поразило графическое великолепие «Ил-2». И если раньше казалось, что хорошая картинка в играх подобного рода не являлась обязательной (дескать, есть вещи и поважнее), то теперь, я думаю, ситуация изменится. И дело тут даже не в количестве полигонов на квадратный сантиметр закрылка, а в правдоподобии происходящего на экране вашего монитора. Разработчики не делали ставку на яркие голливудские эффекты четвертого «*Команч*». В «Ил-2» виды особенно красивы именно в силу своей реалистичности. Облака действительно трехмерны — отбрасывают тени на землю и освещаются даже изнутри. В последнем я убедился, когда сел на хвост фашистскому «мессеру» и вспорол пулеметной очередью его фюзеляж. Мерзавец очень натурально взорвался прямо в облаке, и я думаю, что именно такую картину могли наблюдать советские летчики, нажимая на гашетку шестьдесят лет назад. Вот только времени ею любоваться у них точно не было. Секунда расслабления смерти подобна.

Такие графические изыски, как и следовало ожидать, требуют от нас мощной машины. Движок начинает серьезно тормозить, когда в воздухе находится большое количество самолетов. Так что если вы

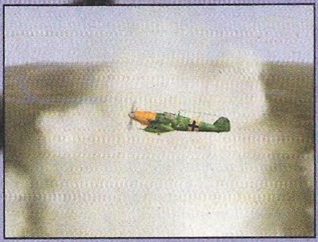






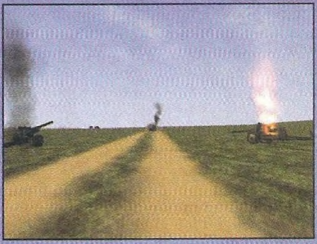
в последнее время все чаще задумываетесь о модернизации своего компьютера, но никак не можете решиться, «Ил-2» способен стать последним доводом в пользу апгрейда.

Теперь несколько слов о летной модели. Как нам стало известно, в ее тестировании принимали участие летчики-ветераны из России, Германии и Америки. Все они остались



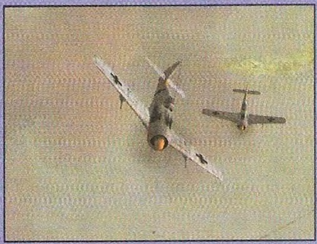
очень довольны увиденным. В игре максимально четко работает знаменитая формула Покрышкина: «Высота — скорость — маневр — огонь». Только вот AI лучше человека умеет выжимать из самолета все возможное. Чтобы на равных соперничать с компьютером, мне пришлось убить не одну ночь на освоение специфики управления своим крылатым другом. Причем сначала летал я на Ил-2, а когда позже перешел на Як, то не сразу понял, почему машина меня не слушается. А объяснялось это тем, что критические режимы полета выписаны под каждый из самолетов отдельно. И если Ил-2 в полете ведет себя более или менее устойчиво, то та же «Эйркобра» валится в плоский штопор при любом подергивании на крутом вираже. Посадка сама по себе — занятие не для слабонервных. В любой момент у вас может подломиться шасси, и тогда пиши пропало.





Однако, если вас потом не замучают угрызения совести, можете доверить этот процесс автопилоту. Достаточно только нажать клавишу «А» — и виртуальный разум не только сам посадит самолет или поднимет его в воздух, но и поможет вам вести бой. В общем, всем новичкам рекомендую.

Теперь, когда вроде бы все дифирамбы спеты, позвольте



перейти к здоровой критике. В конце концов, ничего идеального в мире не существует. Итак, первое, что сразу бросается в глаза,— это *интро*. В смысле оно такое средненькое, что даже в глаза не хочет бросаться. Такое чувство, что его делали наспех, за день до отправки игры на золото. В принципе, все равно в большинстве игр интро смотришь только один раз, но тут разработчики могли бы порадовать и чем-то более живеньким и красивым. Звуковое сопровождение тоже не на высоте. Я, конечно, консерваторий не заканчивал, но одно могу сказать точно: марш — это не самая подходящая музыка для авиасима. Приходится отключать.

Иногда начинает раздражать непродуманность *миссий*. Реализм — это, конечно, штука хорошая, но когда с аэродрома в небо один за другим уходит двадцать самолетов, а тебе остается роль





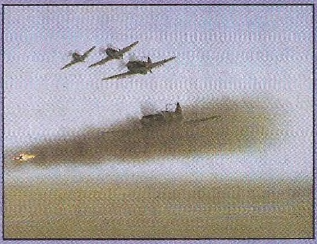
статиста, хочется сходить на кухню и заварить себе чашечку крепкого кофе.

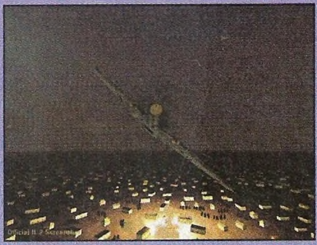
Последним в списке недочетов идет *редактор* миссий. Выглядит он жутковато. Кажется, что проще самостоятельно разобраться в устройстве синхрофазотрона, чем научиться создавать свои миссии в «Ил-2».

Однако все эти маленькие недостатки не портят общего



впечатления об игре. Перед нами действительно вещь мирового уровня. Я даже не побоюсь сказать, что «Ил-2 Штурмовик» следует причислить к когорте игр, свергающих устои и заставляющих по-новому смотреть на представляемые ими жанры. Учитывая же то, что уже идут разговоры о дальнейшем развитии проекта (среди возможных вариантов называют воздушную войну в Корее), можно говорить о возрождении настоящих хардкорных симуляторов. И не обязательно самолетных.





Андрей Гайдут

Название: The Sims: Hot Date
Разработчик: Maxis
Издатель: EA
Жанр: Симулятор жизни
Системные требования: PII 450, 64 Mb, 3D acc. 8 Mb

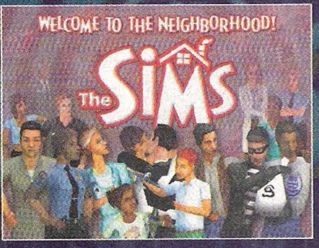


Оценка:	9
Графика:	9
Геймплей:	10
Управление:	10
Звук:	9



Сьогодні в клюбі будуть танці!

«Все началось с того, что я просто купил дом. Выложил за эту пустую коробку, да еще и в диком районе, приличную сумму, заработанную на лесоповале в Акапулько. Теперь же поставлен перед фактом — работа паршивая, денег — только на чипсы, а жить хочется красиво. Работы не нашел, голодал, а потом поглядел на свои пальцы бывшего университетского пианиста и стал карманником. Сначала вкалывал как собака — попадался, менты били, но потом пошла денежка, начал домик обустраивать и т. д. Накупил всякой мебели, техники, даже вазон(!) на кухню приобрел. А тут и соседи пошли. Жаль, конечно, что в большинстве своем они оказались «зомби» со слабой памятью, и что постоянно ноют и просят их пожалеть. Но как-то раз ко мне зашла эта ДЕВУШКА… После ее визита я даже мыться стал чаще, ну и на кухне посуду перемыл. Дальше — она моя жена, общий туалет, две зубные щетки в ванной и потом дети…»



Собственно, такое уже пережили те из вас, кто пробовал играть в компьютерный инкубатор *The Sims*. Но сегодня речь о новом аддоне к этой просто обожаемой в США игрушке — о **The Sims: Hot Date**.

Думаю, многие плевались в экран монитора и призывали на помощь народные «крылатые» выражения из-за слабоумия симов. Ну, может не совсем слабоумия, а скорее — слабой памяти. Вот, к примеру, пригласили вы к себе пацанов из близлежащих особнячков на пиво: посидели, о жизни покалякали. А на другой день кто-то из них вас встретил и обматерил за просто так, уменьшив при этом общий уровень удовлетворенности бытием. Или на кухне нагадил по полной программе. Короче, с таким «злым» раскладом разработчики решили бороться и в аддон запихнули краткосрочные и длительные впечатления. В игре-то выходит, что изменяются, в основном, временные впечатления, а длительные меняются лишь под прессом серьезных потрясений: как то явлений мужа домой в 3 часа ночи — пьяным, побитым, в помаде, с шимпанзе на шее и мешком цемента в руках ☺.

Кроме того, SHD обзавелся новыми вариантами общения — их около сорока.



Да, ребята, теперь, вызвав при знакомстве с девушкой менюшку и ткнув в закладку *«поцелуй»*, увидишь премилую ленту этих самых нежностей: от поцелуя в ручку, до страстных и пылких кисов при высоком проценте взаимных отношений.

Особо невоспитанные получили прекрасный шанс вмешиваться в разговор и даже переводить тему в любое интересующее их русло.

Обнаружился интересный подход для снятия депрессняка у родственников. Теперь для этого советуют взять плюшевого медведя и с видом победителя депрессии вручить его пострадавшему. Интересно, чем вызвано у авторов именно такое решение? Наверное, недостатком игрушек в детстве.

Еще можно заметить, что общение (точнее, уже прощание с симами) сделали попроще — теперь, вместо расставания в обнимочку с каким-нибудь симом, загадившим вашу ванную, можно просто сделать ему ручкой (сжимая в руке за спиной топор ☺).

А вот и главная заморочка — в этом аддоне вам оказывает-





ся доступной ночная и просто веселая жизнь, и находится она в месте под названием «downtown». Но будем называть все по-нашенски, и поэтому это место представляется районччиком с дискотеками, пляжами, магазинами, ресторанами и прочими местами для хорошего отдыха. Но на всем этом «обилии» дело не закончилось, так как здесь вы сами сможете выступить клабмейкером и подлампичить все под себя — и все это абсолютно на шару, все деньги уже заплачены.

Попасть на эту вечеруху в даунтаун очень легко — берем телефон, вызываем такси, вызваниваем камрадов и выруливаем. Сразу замечу: денег вы там потратите просто уйму. Но есть и прикольные моменты, особенно понравились мне интимные сцены в «сердечной» ванне (интересный подход к детской аудитории ☺).

Одни считают эту игру полным отстоем и не могут понять, как можно втыкать на персонажей компьютерного «за стеклом», да еще принимая в этом непосредственное участие. Другие же, наоборот, просто тащатся от процесса размножения симов на экране монитора. Ну, а я здесь вообще не при делах — просто мимо проходил…

Юрий Гладкий

Оценка: 8
Графика: 7
Музыка: 7
Геймплей: 8
Управление: 7



Название: Hundred Swords
Издатель: Sega
Разработчик: Smite Bit
Жанр: RTS/RPG
Системные требования: P300, 64 Mb, 3D acc. 8 Mb

Командовать парадом буду я!



Наличие на PC устойчивого набора качественных ролевых игр сопровождается относительным дефицитом в области стратегий. Нет, конечно, нельзя забывать о *StarCraft* и *Command & Conquer*. Но я хочу спросить у вас — когда в последний раз вы видели на PC трехмерную стратегию, которая не была бы требовательна к ресурсам и при этом имела прикольный сюжет и дизайн персонажей? Я думаю, вряд ли вы вспомните такую.

Так вот, этот пробел решила восполнить компания Smite Bit — автор прекрасной *Jet Grind Radio*. Речь пойдет об игре **Hundred Swords** — своеобразном опыте по скрещиванию стратегии в реальном времени с элементами классической сказочной японской ролевушки.

Hundred Swords на данный момент уже запущена на японских игровых автоматах и на игровой консоли Dreamcast, которые к тому же объединены сеговской игровой аркадной сетью *net@*. А недавно игра появилась и на PC.

Проект является представителем традиционных RTS. Вы добываете ресурсы, копите армию, развиваете инфраструктуры, получаете знания. Подобный вид стратегических игр популярен, в первую очередь, благодаря своей высокой динамичности и легкости освоения.

Но что же все-таки отличает игру Hundred Swords от подобных стратегий в реальном времени?

Первое: это неотразимый сюжет с anime-героями, обладающими индивидуальными характерами.



Второе: количество враждующих сторон. В Hundred Swords они представлены четырьмя воюющими семьями. Каждая семья имеет свою армию.

Знакомьтесь: Армия *Драконов* под предводительством генерала *Ральфа Наравала* — злобного и властного императора, решившего присоединить к своим владениям парутройку близлежащих государств. Армия могущественной волшебницы — королевы *Фалруты Лу Гран*. Да, сильна колдунья, ничего не могу сказать, одни только заклинания нижнего уровня чего стоят. Плюс армии мастера рукопашного боя, принца *Ренца Маскара*, и специалиста по сражениям на больших расстояниях генерала *Зарана Рупрастреа*.

Как и полагается, в состав армии входят лучники, маги, тяжелая пехота и конница. Но есть одно «но». Каждая армия более сильна в том ремесле, к которому она принадлежит. К примеру: если вы маг, то не следует клепать постоянно лучников потому только, что







они далеко стреляют и дешевле обходятся. Лучше развейте структуру магов, что в дальнейшем позволит вам использовать эту боевую единицу против тех же лучников, но уже одного против семерых.

Как пообещали разработчики, игра будет состоять из семи сюжетно связанных глав, в состав которых входит тридцать миссий — в их ходе можно будет как следует прокачивать главных героев, развивая ценные умения и собирая крутые артефакты, магические свитки, заколдованное оружие и прочие непременные эрпэгэшные элементы.

В-третьих: игровой процесс. За всю мою игровую карьеру от ламера до профи я ни разу не встречал подобного на PC. Так вот, вы когда-нибудь видели, чтобы полководцы командовали не только своей армией, но и способствовали развитию отрасли по добыче ресурсов и постройке зданий? Плюс ко всему — обучали юных воинов искусству битвы и в нужные моменты принимали командование над другими подразделениями?

В-четвертых: графика и звук. В Hundred Swords они весьма привлекательны.

Об уровне графики вы уже можете иметь представление по качественной работе художников из Smile Bit над проектом Jet Grind Radio — так что готовьтесь наслаждаться эпической картиной сражения нескольких десятков воинов на одном экране одновременно. Причем выглядят эти войны весьма забавно с дизайнерской точки зрения.

А вот со звуковым оформлением Smite Bit чуть-чуть не дотянула...

В-пятых: Hundred Swords предлагает вам четыре способа ознакомления с игрой. Первое — вы можете пройти законченную сюжетную линию. Второе: есть возможность сразиться с компьютером один на один в разделе *Кампании*. Третий способ — если вы неопытный игрок и нуждаетесь в тренировке и помощи, то вам прямая дорога в раздел *Тренинг*. И последний, четвертый,— наверное, один из самых прикольных разделов — *Сеть*. Тут, законнектившись с заокеанским другом или соседом по лестничной клетке, вы сможете показать, кто здесь тиран и повелитель, а кто раб и падший воин.

Напоследок хочется пожелать всем любителям RPG побольше таких игр, за которыми приятно провести время.

Но все же, насколько удачно разработчикам удается сбалансировать элементы RPG и RTS, судить только вам.

Sova

Название: 4x4 Evolution 2
Издатель: Terminal Reality
Разработчик: Gathering of Developers
Жанр: Racing
Системные требования: PII-266, 32 Mb, рекомендуемые PIII-600, 64 Mb, 3D акс.



Оценка:	7
Графика:	7
Геймплей:	6
Управление:	8
Звук:	7

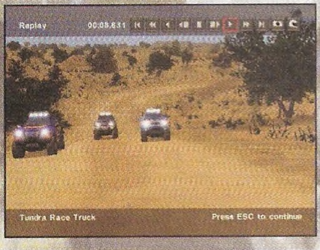
А я люблю военных, у них машины здоровенны!!!

Случается так, что ты тупо сидишь перед компом и не знаешь, что бы еще такого с ним сделать для получения оттяга и удовлетворения. В Халву с Квакой наигрался до опупения. Инет надоел из-за телефонных долгов. Но все равно руки так и чешутся что-нибудь поюзать.

Спокойствие, только спокойствие — как говаривал Карлсон. Сейчас я расскажу тебе очень интересную сказку

Про упрямого бычка

Когда-то давным-давно, в далеком 1999 году, компания Terminal Reality на Новый год подарила миру чудесный-расчудесный внедорожник *«4x4 Evolution»*. Игрушка вызвала небывалый фурор среди любителей хорошей езды. Физика, детализация, управление — одним словом, просто супер. И теперь, спустя два года, мы вновь видим продолжение сего шедевра. Однако сказать, что выглядят он намного лучше своего предшественника, было бы нечестно. Конечно, игра подверглась некоторому переосмыслению и доработке, благодаря чему мы получили почти все, чего так не хватало первой части. Но есть один маленький и «незаметный» минус: ничего принципиально нового нас с вами, к сожалению, не ожидает. Те же джипы, те же трассы… Хотя, постойте-ка, а как же новые монстры типа: GMC ARB Sierra 1500 Monster Truck 4WD за $850 000. Хорош зверь — ничего не скажешь, но сколько мне надо кататься по трекам, чтоб его купить (и это не учитывая модернизации)?



К барьеру становись

Как я и говорил, ничего принципиально нового в игре нет, если не принимать во внимание всякие отклонения в режиме одиночного катания и в «Карьере». Первый плюсик, который я поставил игрушке, был за новый подрежим в разделе «Карьера» — *«Миссия»*.

Вкратце. Ваша задача сводится к тому, чтобы при помощи своего четырехколесного друга выполнять различные задания и поручения — как правило, связанные с поиском на обширной и сильно пересеченной местности каких-либо предметов (туалетных кабинок, утерянного автомобиля, укушенного медведем геолога, утечки нефти и так далее). За что и получаете наличку. Но много вы там не заработаете — примерно до трехсот тысяч вечнозеленых. На монстра не хватит, а вот на хороший апгрейд родного броневика вполне достаточно.

Кроме того, отдельные миссии, мягко выражаясь, явно «позычены» у *Screamer 4x4* и заключаются в преодолении не слишком протяженных участков повышенной сложности (где препятствие больше ваших колес раз в пять — вот где нужен страшный и ужасный за $850 000). Но сие можно просто объехать стороной, а деньги вы все равно получите. Я бы сказал, что второй внедорожник всеобъемлюще отражает собой все лучшее из имеющегося на данный момент в современных «внедорожных» играх. Однако местами отражает, к сожалению, как кривое зеркало.



Мир был бы мрачным, если бы в нем не было багов и глюков. Физика. Конечно, придираться к ней было бы кощунством, но все-таки имеются такие откровенные ляпы, как попытка джипа перевернуться на бок — когда он, немного «недотянув» до завала, длительное время балансировал на двух колесах, не желая никуда смещаться. Второй обалденнейший ляп связан с эффектом резинового мячика. Я имею в виду столкновения. Это же ужас сплошной — иногда авто отскакивает от какого-нибудь камня метров на пятьдесят, а иногда, наоборот, неправдоподобно «залипает». Бесит и злит до непристойных слов. Из других, менее заметных, неприятностей можно отметить поведение оппонентов. Стоит надолго где-нибудь застрять, как они дружно замедляются, и настигнуть их обычно не составляет большого труда.

Но придирки остаются придирками. Главное — физика была преобразована и преобразована в положительном смысле. Движения машин обзавелись естественностью, а полеты уже не так вызывающе продолжительны. Теперь каждый установленный компонент действительно влияет на поведение машины, причем довольно реалистично. Особенно хорошо это чувствуется на примере подвески или двигателя. Плюс ко всему — появилось несколько новых трасс, выглядящих более красиво по сравнению с прежними экспонатами первой части. Спецэффекты проработаны достойно: брызги освободились от ярко выраженной треугольной формы, а авто постепенно загрязняется во время езды. Однако графика осталась без серьезных изменений, хотя ресурсы вашего компа жрет с неимоверным аппетитом.



Наверно, еще долго можно было бы забивать вам голову ненужными подробностями о достоинствах и недостатках, но, кажется, достаточно сказать, что **4x4 Evolution 2** приобрела законченность, стала более совершенной и разнообразной в своих проявлениях. Одним словом, даже тем, кто не играл в оригинал, обязательно стоит обратить внимание на продолжение. Оно того заслуживает.

Sova

Название: Gothic
Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: Xicat Interactive (для США)
Жанр: RPG/Adventure
Системные требования: PII-400, 128 Mb, 3D acc.

Оценка:	9
Графика:	9
Геймплей:	9
Управление:	8
Звук:	10

Когда-то был я уркаганом...

Хотите стать зэком? ☺ Только не «нашим» с фиксами и наколками, который «загремел» за публичное высмеивание чучела покемона перед посольством Японии, а эдаким фэнтезийным, с тюрьмы-рудника? А нет проблем! — журнал «ШПИЛЬ!» и компания Piranha Bytes предоставляет вам эксклюзивную возможность воплотить эту мечту ☺ в реальность, а именно — поиграть в **Gothic**.

Для начала разберемся, что представляет собою готический узник.

Так, что нам нужно для воплощения РПГ-персонажа?.. Ах да, характеристики. Ого, как разработчики его представили — дали ему целых... (кто там сказал «тридцать»?)... ДВЕ характеристики! Вот это богатство выбора — глаза разбегаются, мозг на грани взрыва от напряга — как развить умение «trained» до «master» в режимах «*Сила*» (в ближнем бою, то есть кулако-меч-махание) да «*Ловкость*» (при стрельбе из всяких дальнобойных орудий). Ну и еще там можно надыбать парочку способностей, из которых наиболее интересной я бы назвал «*acrobatics*» — это нечто вроде возможности прыгнуть с горы на коня, ничего себе не повредив. Кстати, развивать эти навыки вы можете лишь посредством общения с NPC, от благосклонности которых и зависит ваша прокачка. При этом очки зарабатываются в основном на переходах между уровнями. Потом, чуть позже, оказывается, что мы умеем даже магией заниматься! И зачем только она нужна в крепких жилистых руках настоящего зэка?



Так, что еще нужно? А нужно еще уметь правильно тереть базар. Для этого в Gothic обильно напихали всяческих NPC, служащих больше украшением пейзажа, чем толковыми собеседниками. Но тот факт, что их достаточно много, отвлекает такого любителя поболтать, как я, от некоторых неувязочек. Так что беремся за квесты и... обламываемся. Почему? А ответ кроется в скудости заданий и их малочисленности. Может быть, вначале (из-за трудности выбора лагеря) и мелькает мысль о многогранности сюжетной линии, ее витиеватых завихрениях — но потом понимаешь, что это была просто ширма для отвода глаз. Ведь получается, что многие квесты все равно заканчиваются одним конечным заданием, а результатом всей этой беготни становится лишь особый цвет раскраски брони...

Оказывается, мы — умные и матерые урки, ведь бороться за правду нам предстоит с существами, имеющими довольно умно сшитый AI. К примеру, каждая тварь будет по-своему пытаться вырыть вам могилу: scavenger любит нарываться на «лобовую», волки гоняют стаей, другие еще чем-то гоняют... Да и вообще противники даже определенный IQ имеют. Случалось, они даже убегали со страху, реально предчувствуя свою кончинушку, и попадали под смело выпущенные вдогонку стрелы... ну, не могу же я их так просто отпускать!





Еще брошу каменюку в сторону реализации игровой торговли. Ну, как можно делать такой тупой торговый интерфейс, когда сначала нужно изрядно порыться у себя за пазухой, пока наконец не поймешь, что ты уже, оказывается, влез к продавцу. Да и там обилие товаров далеко не такое, как обещалось ранее...

Кроме всего прочего, разработчики явно решили заставить нас поиграть в Gothic подольше, не дав ни Quicksave, ни Quickload. Вот только лишь бы это не отбило интерес вообще...

А вот что действительно понравилось в жизни работника рудника-тюрьмы, так это всеобщая реализация жизни и интерактивности игры. Мир Gothic сделан очень живо и интересно: люди, живущие в этой части игровой вселенной вообще производят такое впечатление, будто они жили здесь еще до того, как вы загрузили игру. Они ходят, мило общаются, готовят на кострах хавку из заловленной заранее дичи (к этой трапезе вы, кстати, тоже можете запросто присоединиться). Вечерами NPC собираются возле умельцев поиграть на мандолине и слушают милые незатейливые мелодии. Они могут даже высказать свое возмущение по поводу вашего «незаконного» проникновения в чужой дом — смешно, ей богу... Кроме того, здесь даже можно открыть свой собственный бизнес, торгуя какой-нибудь утварью, если все остальное надоело.

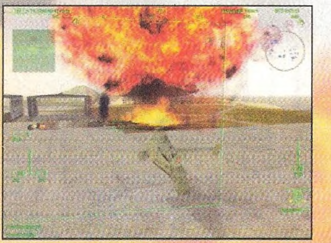


В общем, сама игра как симулятор жизни узника-беглеца вызывает двоякое впечатление: с одной стороны — плохой сюжет, неудачная анимация игровых персонажей, «бедные» квесты и пр., а с другой — просто очень яркие и увлекательные приключения. Так что лично я вам в нее поиграть советую — и просто для интереса, и потому что она вам может понравиться.

Сбежавший из рудника
Юрий Гладкий

Название: Comanche 4
Разработчик: NovaLogic
Издатель: NovaLogic
Жанр: Arcade helicopter sim
Системные требования: PII-450, 128 Mb, 3D acc. 16 Mb

ОЦЕНКА:	9
Графика:	11
Музыка:	10
Геймплей:	9
Управление:	9



Железяка семейства пернатых

Что плохого может сделать птица человеку? Ну, например, в глаз клюнуть. Будет больно. Или испортить метким «выстрелом» рубашку. Будет неприятно.

А что плохого может сделать птица технике? А ничего. Ей по фигу эта птица — на то она и техника. Вот только есть *такое* пернатое, которого любая машина боится, и называется оно *Comanche*.

Эта «железная птичка» уже трижды показывала свои летные способности, и вот в семействе команчевых появился четвертый птенец. Ну что же, вырос он неплохим, крепким и с явным аркадным уклоном.

А вот вам все обнаруженные мною минусы и плюсы.

Во-первых, *графика*. Ну что ж тут скажешь — сильно! Красив получился команчик, лощеный такой весь. На себя обращает внимание необычность графического движка (как для вертолетных симуляторов). Зачем, спрашивается, летая на вертолете, присматриваться к поведению солдатиков на земле? Они покачиваются на месте, головами кивают, а ты выжал гашетку — и все, тишина на земле, нет больше детализации. Не, ну это, конечно, красиво, молодцы разработчики. А вот, к примеру, природные ландшафты — тоже ведь проработаны «на ура!». О водных просторах я вообще молчу, красотишша, особенно когда к воде подлетаешь — «море вздуется бурливо...» и в таком духе. Отдельного внимания заслуживают спецэффекты взрывов и других боевых красот. При взрывах некоторых объектов аж дух захватывает — настолько все уматово реализовано. Лес, отдельные деревья, шашлыки ☺ — все здесь присутствует.

Пару слов и о архитектуре. Очень мило проработано взаимодействие домика и ракеты — все так красиво распадается: досточки падают, стеклышки вылетают, кирпичные домики рушатся... как в жизни, ей богу, ну или как в голливудских блокбастерах.

Ну, хватит о картинке — и так уже ясно, что она отличная. Теперь об *играбельности* в целом и об отдельных ее составляющих. В сравнении с прочими симуляторами, рассчитанными преимущественно на игроков с джойстиками, С4 меня удивил. Здесь мышь — твой лучший друг: с помощью пробела и движений грызуном можно участвовать в игровом процессе не хуже, чем на суше каким-нибудь пехотинцем. Выжал кнопку, поднялся из-за бугра, садонул в нефтехранилище, отпустил кнопку и, опускаясь, любуешься ярким зрелищем. Нелишним будет заметить, что на скорость полета вертолета сильно влияет его аэродинамика, и вот прикол — «четверка» научился отстреливать себе крылья, кроме того, умеет прятать шасси, пушки и закрывать все люки. Все вместе существенно влияет на скорость С4, а также на малую возможность засечь его радаром, а ведь это практически единственный способ его выловить: почему-то просто увидеть его в воздухе — дело слишком сложное для техники или патруля.

А теперь о *процессе*. Честно говоря, игра в четвертом воплощении стала слишком уж аркадной. Хотя сказать, что это черт знает что, нельзя, потому что процесс играбелен. Но ведь мы-то ждали сим вертолета, а получили нечто вроде «Сириус Сэм в воздухе». Получается какой-то воздушный экшн — выглянул из-за угла, увидел патруль и побежал изо всей мочи (читай — полетел), пока не запасли, а если какой-то хлыщ тебя выловил, то начинается мясо, где роль играет только скорость да увертливость. А что касается тактики... ну, какая может быть тактика в аркаде?

И о наболевшем — о *сценариях*. Это тупо скучная лажа, и пусть в меня стрельнут из НУРСа, если это не так (только не воспринимайте последние слова очень серьезно). Во-первых, все сценарии сводятся к полной зачистке вражин (и даже введенные приколы с охраной объекта не особо отвлекают), к уничтожению «тушканчиков-переростков» или прочим восточным сладостям на военный манер.

Во-вторых — реальная сложность в прохождениях миссий. Не то чтобы я боялся сложностей, но играть в С4 — это почти то же самое, что, будучи одетым в плащ-палатку, пить пиво в противогазе. Обычно миссии градируют от простой к сложной или наоборот, а здесь — все на один манер. Это что, такая новая фишка?

Летят утки, летят голуби, летят страусы... стоп, страусы же не умеют летать, они просто хорошо бегают. Такого же рода вывод можно сделать об игре **Comanche 4** — это однозначно птица высокого красивого полета, но все же не обычная. Так же, как страус не летает, а ворона не умеет быстро бегать, так и С4 не совсем вертолетный симулятор, как бы он к этому не стремился.

Юрий Гладкий







Название: Mat Hoffman's Pro-BMX
Разработчик: Livesay Technologies
Издатель: Activision
Жанр: Sport, Freestyle BMX
Системные требования: PII – 300, 64 Mb RAM, 550 Mb на диске, 8 Mb видеокарта

ОЦЕНКА:	9
Графика:	8
Музыка:	9
Геймплей:	9
Управление:	9



А не разбить ли нам велосипед?

Машины, самолеты, яхты... это для лохов. Велосипед — вот это тема для настоящих пацанов (и девушек — надо ж быть политкорректным). На каком еще транспорте можно вытворять трюки, от которых у соседки уже месяц не может нормально высохнуть белье? Что, как не велик, позволяет на большой скорости вытворять неимоверные виражи и ставить милые сердцу синяки?

Ну, а теперь по теме.

Мэт Хоффман — это реально существующая личность, известная в мире X-спорта. Он научился делать неимоверные велосипедные трюки без велосипеда ☺ (извините, мне тут подсказывают, что он, оказывается, был таки с велосипедом). Так вот, сначала все на него смотрели, а потом стали дружно прославлять — в журналах на обложки вставлять, фильмы делать. И, как ни удивительно, но появилась и компьютерная игра, где Мэту отводится не последняя роль, хотя кроме него присутствуют и многие другие «звездмены» X-спорта.

Что же такое BMX? Мое удивление было очень большим, когда из видеоролика я понял, что это вовсе не новое средство для борьбы с мутировавшими ластоногими шмелями, а обычный велосипед. То есть не совсем обычный... Конечно, на нем нет пушек, зениток и плазмаганов, да и выглядит он, как обычный двухколесник, и вы даже можете поклясться, что видели похожий у учительницы по истории. Но Pro-BMX создан из сверхлегких сплавов (типа углепластика), оснащен укороченной рамой, свободно вращающейся передней вилкой и четырьмя отростками, торчащими из центра колес. Ну, если такой вам еще не встречался, то игра его как раз и продемонстрирует.

Может показаться, что вытворять воздушные или даже земные выкрутасы не под силу простым смертным. Зря — это не так. По крайней мере, игра мне это доказала. Конечно же, не обошлось без падения мордой об «мягкий» асфальт, без разворота шеи на 360°, а также без других профессиональных ужимок, но это только в начале.

В игре прекрасно выдержан баланс между физической моделью и управлением, поэтому кажется, что именно ты непосредственно водрузил седалище в BMX. Само управление очень просто и удобно — четыре стрелки, четыре дополнительные кнопки и несколько узкопрофессиональных клавиш. Может, так сразу и не понятно, как удается делать всяческие трюки при столь простом раскладе. На деле все легко — рассчитываешь время полета или движения, угол, выжимаешь определенную комбинацию клавиш и... летишь головою о бордюр ☺. Если ты уже профессионал, то трюк обязательно получится, что заставляет чувствовать себя просто, как «одноименный» вираж,— суперменом.

Порулить на двухколесном можно в четырех режимах. Давайте направим свет своих прожекторов прямо на них.

Первым у нас идет «*Карьера*». Смысл юзания в этом режиме заключается в том, что на определенном количестве трасс вы набираете заслуженное на площадке количество очков.

Например, предстоит набрать 30 000 очков, разбить лампочки, посносить кабинки, собрать в слово определенные буквы и прочее. Стимулом к выполнению таких заездов вам будет вручение Ордена имени Святого Велосипедиста ☺ — а если откажетесь, то можете открыть новые площадки или порулить на новом велике, это уже серьезно.

В одиночном заезде все открытые площадки всегда доступны. Так что после настройки BMX (по пяти параметрам) можно смело ехать на тропу войны с трамплинами, поручнями, выбоинами, бассейнами и другими архитектурными сооружениями. Кстати, в этом режиме очки набираются со скоростью, с которой расходятся семечки во время футбола на «Олимпийском».

Режим *free ride* создан для того, чтобы быть! Он совершенно не ограничен ни временем, ни какими то ни было иными условиями. Здесь хош ты буквы собирай; хош — набирай разные бонусы, лампочки, кабинки бей; ну, а коли не хош — ешь ананасы да рябчиков жуй.

Кроме этого существуют два *многопользовательских* режима: просто многопользовательский и режим для игры вдвоем на одном компьютере.

Между строк хотелось бы заметить, что все уровни и новые площадки сопровождаются уматовыми роликами, где Хоффман со товарищи учат вас реальному уму-разуму.

Итак: динамика, присущая X-спорту; задорная и веселая музыка; известные личности; хорошо реализованная (хоть и с некоторыми отклонениями) физика игры; не очень удавшаяся графика и прорисовка; и, конечно же, велосипеды — вот и получается игра **Mat Hoffman's Pro-BMX**. И добавлять больше ничего не буду, решать — играть или не играть — вы должны сами.

Юрий Гладкий





Название: Петька и Василий Иванович 3. Возвращение Аляски
Издатель: Бука
Эксклюзивный дистрибьютор в Украине: Мультитрейд
Разработчик: Сатурн+
Жанр: квест
Системные требования: P200, 32 Mb RAM (рекомендуется PII 300, 64 Mb RAM)

ПиВИЧ 3.
Прохождение похождений (часть 1)

Сразу скажу: то, что мы писали в 3-м номере об этой игре,— правда. Это очередная родимая квесто-юмор-бомба. Я могу еще много говорить, ведь игра очень понравилась, но боюсь, что не влезу даже в два номера со своими хвалебностями. Так что вкушайте, как все было закручено.

Русские рокеры в Америке

После «мистического» интро начинаем игру Петькой. Находим в багажнике машины *банку* с гремлинами, поднимаем с дороги *аптечку* и используем ее на банку. Василий Иванович (далее ВИЧ) выпускает одного гремлина — применяем на него аптечку, затем трижды используем аптечку на банку, пока не выясним, какая колба содержит лекарство. Капаем ним на Мокса Фалдера, который затем сулит вам всемирную славу и кучу денег…

Идем по дороге в сторону вывески «Europa plus» (кстати, вот она — реклама в играх!) и оказываемся на военной базе. Чапаевым заговариваем с охранником, а Петька в это время тырит *огнетушитель* из машины. Далее двигаемся к Ласт Вегасу (кстати, передвигаться можно и с помощью F1).

Идем в проход между баром и станцией метро «Оазис». Переключаемся на ВИЧа и используем пистолет на помойку, после чего тушим ее огнетушителем. Лезем в бак Петькой — а там *морковка*. Берем. Пытаемся солгать про посылку и зайти в дом. За брехню вылетаем из окна.



Возвращаемся к казино «Оазис» и передаем Анке привет от Мокса Фалдера. Рассказываем, что не можем попасть к профессору.

Двигаемся вниз. После разговора с Фурмоном пытаемся взять *кролика*. Говорим, что он нам не нужен, затем объясняем, что нужно привыкнуть к сельскому труду. Используем на кролика морковку, забираем его. Берем *веревку*, висящую на опоре рядом.

По карте перемещаемся к особняку со знаком «Speed limit 0». Внутри него разговариваем с профессором и отдаем ему кролика — за что нас привязывают к креслу. Снова разговариваем с профессором и предлагаем Петьку на роль ассистента. Используем компьютерную мышку, затем на экране нажимаем «Quit experiment» и «Help». Переключаемся на Петьку и жмем «Check system» — выезжает унитаз, берем с него *перчатки*. Жмем «Reboot system» — у правого кресла открывается какая-то байда, откуда забираем *движок*. Нажимаем «Stop reaction», Чапаев бьет головою по спустившейся гире. Открываем сломанный сейф и достаем оттуда *две емкости*. Используем жидкий азот в баллончике на гире и снова бьем Чапаевым (мне его так жалко было…).



Гиря разваливается, выпадают: *листок* (который ВИЧ берет сам) и *крюк* — поднимаем его. Используем колбу с сывороткой правды на профессора, разговариваем с ним: «Взять гранату».

Профессор засыпает — жмем Петькой на «Refresh data» и берем *кролика*.

Выходим из дома и двигаемся влево — оказываемся около склада строительной фирмы. Разговариваем с двумя парнями — прикидываемся лохами и получаем *деньги* за перенос коробки. На складе берем Чапаевым *бензопилу* у левой стены, *канистру* и *патрон* с правой полки, *базуку* из коробки на полу и саму *коробку*. Используем пилу на «решетку» в центре экрана — получается *лестница*, подбираем ее. Используем базуку на ВИЧа, тот предлагает куда-нибудь пальнуть. Выбираем потолок, смотрим на выстрел и подбираем один из маленьких *магнитов*.

Идем к казино «Оазис», разговариваем с Анкой. Заходим



в бар и даем денег бармену (не жадничать!). Пытаемся заговорить с пьяным сержантом за столиком — нулевой результат, тогда отдаем ему купленный коктейль. Используем на сержанта коробку из инвентаря.

Несем коробку на военную базу и показываем охраннику — попадаем на командный пункт. Оттуда нас все-таки выгоняют.

Идем к казино «Оазис» и опять разговариваем с Анкой насчет сержанта. Петькой заговариваем с проституткой справа, затем отдаем ей деньги и узнаем нычку сержанта.

Срочно к дому профессора, оттуда вниз — попадаем к входу в спортклуб. Двигаемся влево до Бэтмена, используем на него лестницу. Поднимаемся по ней Чапаевым — оказываемся в развращенной квартире сержанта. Со стола поднимаем таблетку «*виагра light*», открываем шкаф, берем *надувную бабу*. Со стены слева Петькой снимаем *бюстгальтер* и используем *крылья* из инвентаря на ВИЧа.

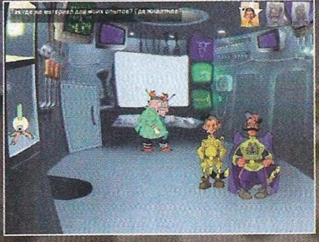
Идем и разговариваем с Анкой. Заходим в бар и используем Чапаевым пистолет на левом фотоэлементе при входе в казино. Пытаемся попасть внутрь и вызволяем игрока, который кидает нам фишку. Однако нам она не досталась (сдерживаем злость!). Обсуждаем фишечную тему с барменом, затем, зайдя в казино и сразу вернувшись обратно, снова базарим с ним. Оказывается, он курить хочет.

Валим на свалку. Разговариваем с «пасечником-Малеви-









чем» и получаем от него *папиросу*. На земле берем *лобзик*.

Возвращаемся в бар, в инвентаре совмещаем папиросу и патрон, отдаем получившуюся «дурь» бармену. Тот просит огоньку — Чапаевым используем на него пистолет. Находим под стойкой *фишку*, затем используем канистру на холодильник в углу комнаты. Идем в казино. Коннэктим в инвентаре фишку с магнитом и даем крупье. Выигрыш меняем на *деньги* в кассе (окошко у подножия статуи под надписью «Russian show begins in a few minutes»). Охранника вырубаем нажатием на аппарат, управляющий дверью.

Идём к пасечнику, отдаем ему канистру с алкоголем и обсуждаем возможность построения борделя на свалке. Идем в казино, показываем лавэ Анке, возвращаемся на свалку и ложимся спать в палатку.

Проснувшись, идем к офису проповедника, контачим в инвентаре веревку и крюк, затем используем на канализационной решетке. Спускаемся вниз, смотрим на смешного Санта-Клауса, освобождаем его и он дарит *мешок подарков*. После появления бандитов говорим с Сантой и просим его «подарить». Получаем *бубен* и идем вправо. Подбираем из кучи мусора за углом *кусачки*, поднимаемся по лестнице вверх и берем *банку пивка*.

По карте перемещаемся к складу строительной фирмы, чтобы оказаться по другую сторону полицейской заградительной ленты. Заходим внутрь и говорим с доном Корлеоне.

Идем в казино «Оазис» и поднимаемся на станцию метро. Разводим украинцев (и где они таких нашли?). Подбираем после них *вещи*, около входа берем *урну*. Подходим к семафору, ждем, пока приедет поезд, и Петькой тыкаем урну на знаке «Arrival». Заменяем *красный фонарь* на бюстгальтер (оригинально!).

Идем на свалку, видим, что машин больше нет, и сразу возвращаемся к дону Корлеоне. Отдаем ему деньги и снова на свалку. Слева берем *кирпич*, справа у палатки — *доску*, угощаем пасечника пивом (а не доской) и заходим в бордель. Сразу выходим назад и вставляем красный фонарь в вывеску над словами «Light my fire».

После наезда байкеров идем к магазину «Toys and pets», соединяем в инвентаре сало и салазки, используем их на круг с надписью «DOG guard» на земле у входа в спортклуб. Пытаемся зайти внутрь — выскакивает собака и «уезжает». Заходим, пытаемся пройти мимо охранника в тренажерный зал. Оказывается, нужна клубная карточка.

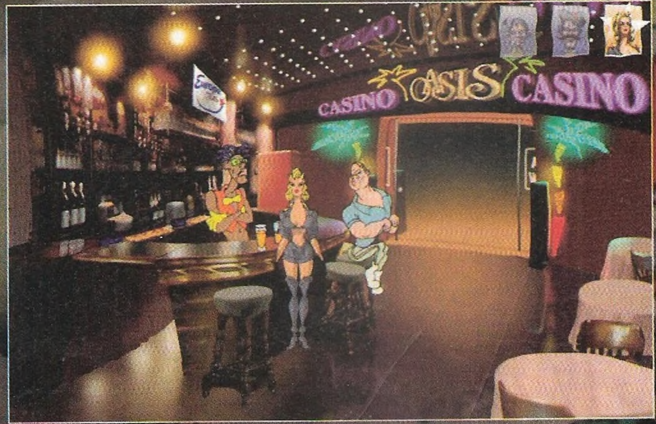
Идем в бар казино «Оазис», берем *сифон* на стойке слева и заговариваем с качком. Выходим на улицу, используем сифон на дерущихся подруг, говорим с Анкой и управление передается ей.

Заходим в бар, даем деньги бармену и просим «чего-нибудь улетного». Используем на стакане с ершом пудреницу, затем даем бармену таблетку виагры. Говорим с «улетевшим» бейсболистом, пьем с ним на брудершафт и обыскиваем «массу», чтобы получить *клубную карточку*, которую несем Чапаю.

Управление снова у Петьки и ВИЧа. Возвращаемся в спортклуб и ВИЧем показываем клубную карточку охраннику. Оказавшись внутри, открываем Петькой второй слева ящик, достаем оттуда *бейсбольный мяч*. Можете прокачаться на тренажерах — просто так.

Идем в офис проповедника, отдаем ему кролика и забираем





телек за креслом Фурмона. Возвращаемся в спортклуб, отдаем телевизор охраннику, забираем у него гиперточную *биту*.

Снова в бар казино «Оазис». Окатываем спортсмена из сифона и отдаем ему клубную карту, хотя, как оказывается позже, она ему, вероятней всего, больше не пригодится. Выходим на улицу и сразу заходим обратно; после разговора с ожившим Грымзером и вручения ему клубной карты получаем *сломанный телевизор*.

GO! на автомобильную свалку, крюк в инвентаре соединяем с веревкой, используем на ближайшем улье справа от борделя. Снова открываем инвентарь и соединяем биту с бейсбольным мячом, применяем их на улей.

У казино «Оазис» разговариваем с Анкой и таки уговариваем ее помочь «замолодить» сержанта. Отдаем ей биту как оружие для самообороны.

Идем к Фурмону, даем ему телевизор и рассказываем про аморального сержанта. Показываем как доказательство надувную бабу.

Оказавшись на свалке, заходим в бордель. После прощания с Анкой, Чапаев прихватывает *одежду сержанта*, затем подбираем *монтировку* около душа.

Вперед — к военной базе, где заходим в кабинет сержанта. Поднимаем с пола *ручку*, Петькой вынимаем из фотоаппарата на столе *объектив*, из ящика стола достаем *список новобранцев*. Соединяем в инвентаре ручку со списком, используем на Петьку (только в кабинете!). Выходим на улицу и оказываемся в лагере подготовки коммандос...

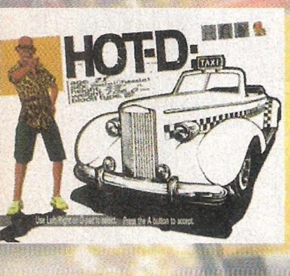
продолжение следует

Юрий Гладкий

Эксклюзивный распространитель компании «Бука» на территории Украины — ООО «Мультитрейд» тел. 247-05-98

Название: Crazy Taxi 2
Платформа: Dreamcast
Издатель: Sega
Разработчик: Hitmaker
Жанр: driving action

Оценка:	11
Графика:	10
Музыка:	12
Геймплей:	12
Управление:	11



Психоз продолжается

На Дримкаст выпускается много хороших игр, но уже не в таком количестве, как раньше, ведь официально платформа умерла.

Список хитов будет неполным без популярнейшего творения сеговской команды Hitmaker — несравненной **Crazy Taxi**. Эту игру можно назвать лицом Дримкаста и покупкой, обязательной для каждого, приобретшего консоль от Сеги.

Сначала игра появилось на автоматах и имела громадный успех у посетителей аркад. Было решено перевести ее на только-только набиравший в то время обороты Дримкаст. И уже через несколько дней после своего появления на приставке игра возглавила чарты продаваемости по всему миру. Да, воистину был шедевр.

Итак, Вы — крутой таксист на мощной машине 60–70 годов — колесите по городу в поисках клиентов, доставляете их до нужного места за максимально короткое время, за что и получаете деньги. Однако быстро довезти клиента в большом городе не так уж просто, так что для достижения цели приходится выделывать неимоверные трюки, прыгать на трамплинах, гнать по встречной и делать множество других сумасшедших вещей.

Плюс ко всему, игра привлекала потрясающей графикой, простотой управления, веселой аркадной физикой (запросто тараним в лоб бензовоз и даже не теряем скорости), динамичным геймплеем, прикольными водилами и автомобилями.







Шло время и, видя успех игры, компания Hitmaker решила сделать продолжение. Надо сказать, что разработчики пошли довольно грамотным путем — они не стали изменять игру до неузнаваемости, оставив графику, физику и геймплей практически без изменений.

Первое, о чем стоит упомянуть, это, конечно же, место действия. Нью-Йорк — город с миллионным населением. Как тут, спрашивается, выжить обычному таксисту, чье жалование напрямую зависит от того, насколько быстро он довезет пассажира до требуемого места? Светофоры, пробки, тупые водители — всего этого просто не существует для таксиста из Crazy Taxi. Жмите на газ и плевать, что вы едете на полной скорости по встречной; плевать, что впереди пробка — вы ее попросту перепрыгнете. Да, да, вы не ослышались. Вы именно перепрыгнете ее — это одно из нововведений второй части. Нажав кнопку Y, вы вместе с авто взмоете в воздух. Ну, прямо бетмобиль.



Второе, что сразу бросается в глаза, так это место, где вы зарабатываете свой кусок хлеба. Нью-Йорк выглядит просто потрясающе. Он намного больше, чем Сан-Франциско из первой части, и в нем, как и в первой Crazy Taxi, существует два района вашего катания — *Small Apple* и *Around the Apple*. В Around The Apple пункты назначения лежат на приличном расстоянии друг от друга — соответственно, и зона охвата больше. В Small Apple пункты назначения находятся гораздо ближе друг к другу — значит, и зона меньше.

Что касается водителей, то их по-прежнему четверо (не считая скрытых персонажей). Это *Slash* — блондинистый парень, несколько напоминающий солиста группы Offspring; *Iceman* — длинноволосый и с тату на плече; девушка по имени *Cinnamon* и чернокожий старикан *Hot-D*. А вот и скрытые персонажи — это герои первой части: *Axel, Gena, B.D. Joe* и *Gus*.

Третье — работа. Как уже говорилось выше: доставляем клиента до места — получаем наличку. Ну, а если решили заработать побольше? Нет проблем! Благодаря новым возможностям, в игре можно перевозить не только одиноких пассажиров, но и целые команды. К примеру, вы подобрали двух клоунов. Вам надо отвезти одного из них по одному адресу, другого — по другому. Причем адреса эти находятся в разных частях города. Так что если вы хорошо знаете город, то почему бы не попробовать заработать вдвое, а то и втрое, больше денег, чем вы могли бы получить с одного пассажира.

Четвертое: мини-игры *Crazy Pyramid* стали гораздо интересней и динамичней, чем в первой части. Лично мне они показались чуточку легче, чем мини-игры в CT1. Один только *Crazy Golf* чего стоит. Кроме того, в них вы сможете открыть и новые карты.

Пятое: графика и музыка. Пожалуй, с графической точки зрения — никаких изменений, только лишь увеличилась дальность обзора. Что касается музыки, то эти заводные треки от Offspring и музыкальные дорожки от Methods of Mayhem просто идеально подходит для сумасшедшего городского трафика.

Итак, мы имеем очередной хит для Дримкаста, пусть даже похожий на Crazy Taxi 1, но ведь невозможно создать сиквел, который не был бы похож на прообраз. Короче, играть всем ☺.

Sova

Оценка:	9
Графика:	9
Геймплэй:	9
Управление:	8
Звук:	8



Название: Harry Porter and the Sorcerer's Stone
Платформа: Playstation, PC, GBA, GBC
Разработчик: Know Wonder
Издатель: Electronic Arts
Жанр: action/adventure

Волшебство и коммерция







93 миллиона долларов за прокат в первый уик-энд в США. Неплохой результат, не правда ли? Столько не зарабатывал еще ни один фильм в истории. А «**Гарри Портер и камень волшебника**» взял и заработал! Что же это за Гарри Портер, которым бредит вся Америка?

...самое интересное, что началось все это в простой английской электричке, в которой ехала английская учительница. Понимаете, это наши учителя в электричках думают, в основном, о том, когда же им наконец заплатят зарплату, а вот у их английских коллег есть время для фантазий. Вот так одна английская училка по имени Джоан Ролинг придумала мальчика по имени *Гарри Портер*. Он живет в особенном волшебном мире, и сам наделен колдовскими способностями, о которых поначалу даже не подозревает. Потом Гарри попадает в школу волшебства для молодых колдунов. Джоан решила написать рассказ об этом мальчике, о его приключениях и борьбе со злыми магами и прочими житейскими неприятностями.

Как и у всех шедевров, путь от идеи до воплощения тернист. Книгу о Гарри Портере наша учительница писала едва ли не на туалетной бумаге (у нее не было денег), потом ни одно издательство не хотело брать рукопись. А далее... Все как в американской (в смысле — английской) мечте. Многомиллионные тиражи, успех и, естественно, экранизация. Если посетите крупнейший интернет-магазин *www.amazon.com*, то без труда заметите, что товары, связанные с Гарри Портером, пользуются бешеной популярностью.

Как я уже говорил, фильм прошел «на ура!». Спилберг, должно быть, кусает локти. Ему предлагали участвовать в этом проекте, но он отказался и ушел в «Искусственный интеллект». Который в прокате-то и провалился (хотя лично мне понравился).

Но вернемся к Гарри Портеру. К книге и фильму решили «присобачить» компьютерную игру. Вышла она сразу и на компьютере, и на плейстейшн, и на всяческих геймбоях.

Игра, как и книга, рассчитана, скорее, на младшую и среднюю возрастную группу. Гарри Портер — своеобразное сочетание платформенной бродилки с action и adventure. Сложность невысокая, множество не слишком заумных пазлов, а прыгать и вовсе не придется — прыжок в игре автоматический.

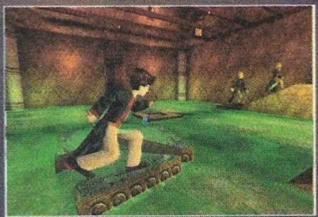
История — почти точное повторение книги/фильма. Гарри попадает в школу волшебства Хогвард. Там он постепенно познает свои способности и под руководством учителей магии оттачивает колдовское мастерство. Мне кажется, одна из причин успеха книг о Гарри Портере в том, что школа здесь представлена как место, где можно из черной кошки сделать белую или заставить взлететь в воздух одноклассника-задиру. Правду говоря, такие упражнения для нашего героя в игре будут просто цветочками. Придется заняться вещами и посерьезней. Игровые миссии, в основном, будут выясняться при общении с другими школьниками. 3D-уровни таинственны и разнообразны (да, слащаво както выразился). Много есть интересных, но опять же не очень сложных мини-игр.

Вид от третьего лица, так что можно вдоволь насмотреться на себя любимого.

Как настоящий волшебник, Гарри учится по ходу игры варить зелья, вызывать разные заклинания и даже летать на метле. Для оттачивания последнего навыка юные волшебники играют во дворе школы во что-то среднее между поло и регби, причем делают они это в воздухе, не слезая с метел. Управление метлой напоминает плавание, с той лишь разницей, что «заплывы» получаются более резкими, так как нет такого сопротивления. Кроме метлы на службе у Гарри волшебная палочка и плащ-невидимка.

Вот такая приятная, не особо напрягающая игра. Кстати, английская училка-писательница оказалась плодовитой (в плане написания биографических книг о Гарри Портере). Так что можно ждать новых книг, фильмов, а значит — и игрушек на всевозможных игровых платформах. А за плейстейшнцев приятно. Редко их сейчас чем-то свеженьким балуют.

Игорь Предко









Название: Дуже Велика Металева Гиря Два
Платформа: PlayStation 2
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Жанр: tactical espionage game



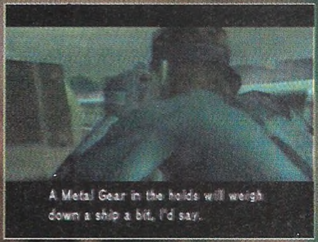
Оценка:	12
Графика:	12
Музыка:	12
Геймплей:	12
Управление:	12



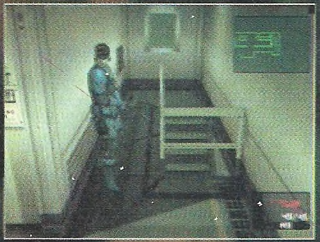
Абсолют

Моя жизнь похожа на эту сигарету. С каждой затяжкой она становиться все короче и короче. Ее существование можно с легкостью оборвать выстрелом из снайперской винтовки. В этой адской жизни тяжело быть даже пешкой, не говоря уже о королях.

Солид Снейк перед прыжком с моста







Я надеюсь, ты с пользой для нашего общего дела провел время, прошедшее с момента нашей последней встречи, и уделил достаточно внимания самоподготовке. К моменту нашего разговора ты уже должен детально представлять себе все особенности и тонкости ведения подпольной шпионской войны, разбираться в назначении военных и гражданских сооружений, уметь пользоваться различными видами холодного и огнестрельного оружия, решать всевозможные головоломки и задачи. Кроме того, ты уже в совершенстве знаешь общее устройство, назначение и боевые возможности всего военного арсенала, стоящего на вооружении у разных стран мира. Если же ты еще не понял, зачем это я здесь сейчас перед тобой распинаюсь, то поясню. Я даю тебе дополнительную возможность и время еще раз мысленно пробежаться по пройденному материалу, освежить уже имеющиеся знания, чтобы новая порция информации, которую я для тебя приготовил на сегодня, плотно и органично соединились с уже усвоенными тобой знанием. Итак, начнем.



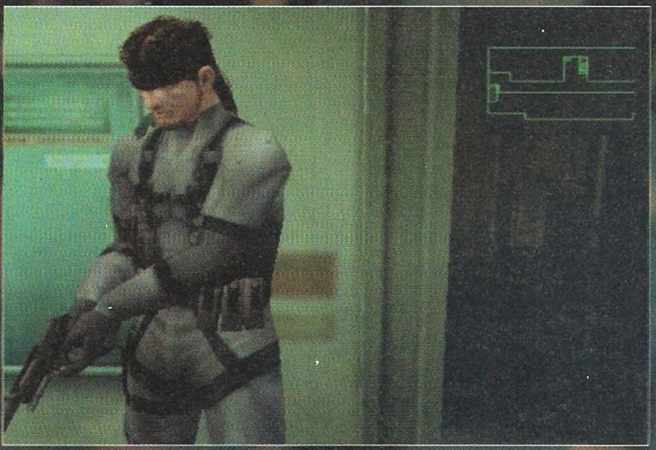






История резвого японца

В 1999 году фирма Sony обнародовала технические характеристики новой игровой системы PlayStation 2. Игровой мир приставочников замер и вздрогнул одновременно. Людей мучил один лишь вопрос: как подобное может существовать в такой маленькой коробочке? Но лично я на тот момент попытался представить себе возможности игр, которые когда-нибудь появятся на этой платформе. И вот прошло всего лишь несколько лет, и гении японского игрового мира, Творцы с большой буквы из славной фирмы Konami, собрали всю свою волю в кулак и, преисполнившись решимостью, взялись за реализацию грандиозного проекта, подобного которому не существует во всей игровой индустрии развлечений до сегодняшнего дня.



Первая часть *MGS*, вышедшая аж в 98-ом году, поразила игровую общественность. На редкость качественный, продуманный до мельчайших деталей игровой процесс в сочетании с превосходной на то время графикой обеспечил *MGS 1* любовь и почитание миллионов обладателей PSX (а спустя небольшое время и PC'шников), прежде всего, за кинематографичность происходящего на экране. И вот, высосав из «Металл Гира» все соки, геймеры принялись ждать официального заявления Konami относительно продолжения. И они (то есть — мы) дождались.

Случилось это 13 ноября 2001 года. Североамериканские игровые магазины подверглись массированному набегу фанатичных поклонников: шпиона с загадочным именем Солид Снейк и еще более загадочного ученого с непонятным для многих прозвищем Отакон. Плюс ко всей компании сумасшедших (я имею в виду персонажей игры) примкнула странная русская красавица с небритыми подмышками — Ольга



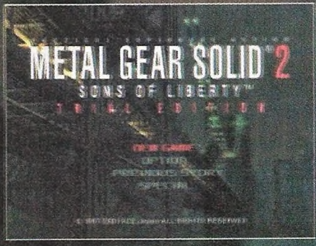
Гурликович. Интересно, чем это так наш спецназ в женском обличий запал в душу заокеанским игроманам? Может легкой растительностью, а?

Но вернемся опять в прошлое. Отгремев фанфарами и излившись мощным потоком новостей, весенняя выставка нового тысячелетия E3 (Electronic Entertainment Expo) ушла в историю. Именно во









время этой выставки именитый дизайнер и создатель *Metal Gear 1* Хидео Кодзима (Hideo Kodjima) устроил пресс-конференцию. В средних размеров аудиторию были приглашены полторы сотни «игровых» журналистов. Там-то и было показано видео, содержащее отрывки из игры. Красноречивее любых слов тот факт, что после просмотра ролика весь зал взорвался аплодисментами.

«Неужели *MGS 2* действительно так крут?» — спросишь ты. Мой ответ краток: Да! Даже суперкрут.

Реальней не бывает

И вот теперь, спустя почти два года, нам доводится лицезреть игру во всей ее красоте и играбельности. Как сказал один очень умный человек: если вещь не сломана — не надо ее чинить. Так вот по поводу игры можно сделать вывод, что практически весь скелет, или, проще говоря, игровая основа *MGS 2*, перекочевала из первой части. Само собой понятно, что на все это навешена уйма усовершенствований, новых возможностей, фокусов и прикольчиков.

Но в первую очередь хочется отметить графику. Все происходящее выглядит настолько впечатляюще и реалистично, что далеко не сразу удается поверить, что обрабатывается все это внутри маленькой пластиковой коробочки в реальном времени (к слову сказать — в сем творении вообще нет «силиконовых» роликов). И люди, и окружающая обстановка, вплоть до окурков в мусорных бачках, выполне-



ны с потрясающей степенью детализации. 3D-модель Солида Снейка и других ключевых персонажей не состоит из отдельных кусков, как это было раньше. Фигура монолитна и движется только благодаря деформации полигонов. Таким-то образом и достигается пластика и реалистичность персонажей. Плюс к вышесказанному: различные элементы экипировки (вроде пряжек, ремней и пуговиц) выполнены не при помощи текстурирования — они трехмерны, как и все прочее в этой игре.

Герой может широко открыть рот и при этом его губы растянутся, как это полагается при анимации персонажей. Он может чихнуть и сморщить при этом нос. Некоторые малограмотные личности говорят, что из-за скромного объема видеопамяти (четыре мегабайта) текстуры PS2 не катят. Так вот, господа присяжные заседатели, пропускная способность шины видеопамяти у приставки — аж 48 гигабайт в секунду! Это-то и позволяет графическим данным подгружаться с диска моментально. Как бы близко ни приближалась камера к какому-либо объекту, текстуры все равно смотрятся четко. Один мой знакомый жаловался на то, что игра раскрашена както монотонно и серовато. Так оно и есть, но это никак не



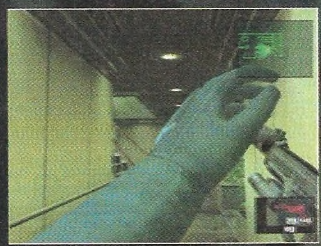
связано с возможностями PS2. Примерно то же было и в первой части шпионского боевика. Ведь перед нами серьезная интеллектуальная игра MGS 2, а не детские картинки для раскрашивания — чрезмерная цветастость здесь ни к чему.

Окружающая среда в целом поражает своей масштабностью. Большая часть игры происходит на плавающем неподалеку от Нью-Йорка грузовом танкере. На отдельных



заставках видно, как бушующий шторм бросает громадный корабль из стороны в сторону, как волны разбиваются о его палубу (волны, между прочим, тоже трехмерные). И все это сопровождается потрясающими погодными и световыми эффектами.





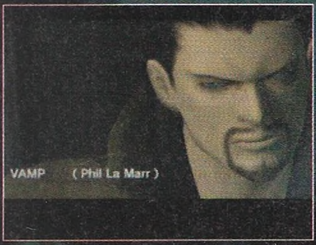














Отчетливо видно, как падающие с неба капли разбиваются о плечи насквозь промокшего спецагента, как от воды его волосы становятся еще более растрепанными.

Каждый предмет теперь отбрасывает тень в зависимости от расположения источника света. Причем тени не ложатся исключительно на пол, а располагаются по всем окружающим предметам. Благодаря этому по внезапно возник-









шей тени можно определить, кто к вам приближается — охранник или обычный рядовой матрос корабля. Или другой, не менее впечатляющий, спецэффект — если вы случайно вступили ногой в лужу, то помните, что теперь за вами будут оставаться мокрые следы, по которым вас с легкостью могут вычислить патрули. Или еще — стреляя по стеклу, не рассчитывайте, что оно будет просто разлетаться на осколки — сначала в нем появятся дырочки, затем трещины, и только потом крошечные кусочки, подобно водопаду, осыплются вниз.

Степень разрушаемости окружающей среды очень велика. Задев автоматной очередью какую-нибудь полку, вы можете выбить оттуда книгу. Причем будет отчетливо видно, как на лету переворачиваются ее страницы.

Вся эта детализация, масштабность, спецэффекты при 60 кадрах в секунду производят неизгладимое впечатление, а для придания происходящему еще большей натуральности разработчиками был использован эффект размывания. То есть, если камера сфокусирована на каком-то одном предмете, все остальные предметы и объекты становятся немного нечеткими.

Как и водится в таких играх — кроме привычного вида от третьего лица, в *MGS 2* имеется возможность вести бой с видом «из глаз». Ведь как приятно и удобно уложить виртуального противника одним выстрелом в голову или, попав по нижним конечностям, заставить супостата уползти в диких мучениях в укрытие. Но будьте осторожны, так как через некоторое время в вашу сторону могут полететь маленькие свинцовые друзья вашего «оппонента».

Кто не спрятался — я не виноват

Главенствующую роль в *MGS 2* по-прежнему играет умение передвигаться незаметно. Не растеряв былых навыков, Снейк заметно расширил ассортимент своих возможностей. Двигаться вдоль стен, равно как и выглядывать из-за угла, теперь гораздо удобнее. Добавился кувырок с управляемым прокатом, позволяющий молниеносно передвигаться в гуще сражения. Хидео Кодзима упомянул о возможности пройти всю игру, вообще никого не убив (если не считать боссов).



Что до игрового процесса *MGS 2* — то он значительно отличается от предыдущей части. Трупы врагов больше не растворяются в воздухе, их надо самостоятельно перетаскивать в укромные места. Фишек, вроде гранат, вырубающих всех охранников в радиусе ста метров, тоже не будет. Враг стал значительно умнее. Это уже не просто «чайник» с автоматом наперевес, шагающий по заранее заданному маршруту и видящий на расстоянии не более трех метров перед собой. Это хорошо обученные террористы, которые умеют стратегически мыслить и работать в команде. Недаром на их искусственный интеллект тратится аж 30% ресурсов PS2. Враг, например, легко может выследить раненого Снейка по оставленным на полу каплям крови. Ну, а если повезет, и ты сумеешь загнать супостата в угол, то он, скорее всего, добровольно сдастся.

Звук. Что можно о нем сказать? Да ничего, его надо слушать. Музыка действительно очень хороша. На совесть старались голливудский композитор Гарри Грегсон-Вильямс и еще целый батальон актеров озвучки, многие из которых работали еще над первой MGS.



Кино и террористы, как партия,— едины!!!

Ой, что-то я совсем зарассказывался о прелестях игры и забыл о сюжете. Так вот: несмотря на все старания, чертежи Металл Гир Рекса просочились на черный рынок. В результате некоторые страны третьего мира и преступные группировки стали владельцами сверхмощной боевой машины. Ввиду сложившихся обстоятельств некая организация (скорее всего, это Fox Hound) выпустила еще более мощный агрегат под названием Металл Гир Рей, чье предназначение заключается в уничтожении старых моделей. Этого монстра погрузили на пришвартованный у берегов Нью-Йорка танкер. Но тут, откуда не возьмись, появились террористы и, как полагается, захватили корабль, а вместе с ним и чудо инженерной мысли.

Как и в прошлый раз, на выручку был послан бравый спецагент. Попробуйте догадаться — кто...

Подводим итоги

Перед нами — одна из самых лучших игр всех времен и народов. Игра без единого изъяна. Идеал любого играющего человека. Очень жаль, что не многие украинские геймеры способны выложить 450 у. е. за PlayStation 2 и более 80 у. е. за *MGS 2* (именно поэтому мы и не сделали ее игрой номера). Но, честное слово, это именно тот случай, когда игра окупает каждый доллар, потраченный на нее.

Sova

Название: Oddworld: Munch Oddysee
Платформа: Xbox
Разработчик: Oddworld Inhabitants
Издатель: Microsoft
Жанр: Adventure

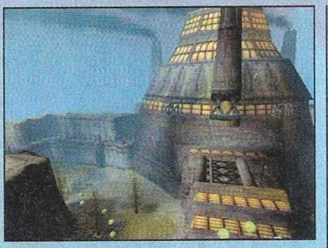


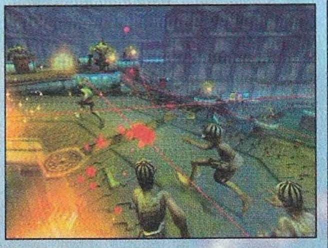


Приключения Мудокана и Амфибии

Хотелось бы начать свою статью словами «пройдя предпоследний уровень **Oddworld: Munch Oddysee** на Xbox, я решил написать пару ласковых слов». Но не тут-то было. Этой приставки — увы! — еще нет у геймеров нашей страны, и появится она, наверное, не скоро. Но, тем не менее, игра вышла, и надо о ней кое-что написать, хотя бы «по материалам зарубежной прессы» и по фрагментам, скачанным из интернета. Я уже распространялся в «Шпиле!» №1 по поводу *Munch Oddysee*: о ее переходе с PS2 на Xbox, о похождениях двух братьев по несчастью — Abe и Munch (героев игры). Если забыли, то напомню вкратце «содержание предыдущих серий». Мария, простая и скромная девушка из провинции, влюбляется в аристократа Пабло. Он, как настоящее «пабло», делает ей ребенка и отказывается жениться. Мария с горя падает с лестницы, теряет ребенка и память. В это время Карлос Даниель, внебрачный сын мужа сестры дяди Пабло, узнает, что Мария на самом деле мужчина, который был тайно подброшен в монастырь в трехлетнем возрасте... Извините, увлекся.

На самом деле история такова. Abe уже две части одиссеи сражается на PSOne со злобными глюконами. В новой игре ему на помощь приходит физически отсталый, приспособленный для жизни под водой, но очень умный Munch.













Все в представителях мюнчевской расы нравится кровожадным глюконам: и легкие, и мясо, и даже икра, которую те дружно мечут. Поэтому вымирают «мюнчи», и никакая Красная книга им не поможет. Единственный шанс — спасти последнюю порцию икры, которую вскоре собираются выставить на аукционе. Сюжет пронизан иронией над современным бизнесом. Сделано это в довольно откровенной, грубоватой манере. Наверное, с особым удовольствием в Munch Oddysee играют гринписовцы, коммунисты и антиглобалисты. Ведь по ходу игры двое товарищей захватывают заводы, освобождают из рабства множество зверушек и борются с существующим мировым порядком, построенным на власти богатых и злых эксплуататоров.

О графике много не буду. Сами оцените (и вообще — изначально я собирался написать поменьше текста, чтобы в оставшееся место уместилось побольше скриншотов). Мир Munch Oddysee полностью трехмерный, пространства уровней огромны, так что иногда можно и заблудиться. Герои сделаны очень качественно.

А теперь — самое «приятное». Munch Oddysee очень сильно критикуют. Начнем с того, что камера часто медлит и не позволяет как следует разглядеть все прелести графики. «Открытость» пространств играет злую шутку с геймером. Не всегда можно понять, что, собственно, нужно делать. Сюжет выглядит немного «рваным». Бреши — где надо и где не надо — заполняют роликами (которые, кстати, выглядят просто великолепно). Геймплэй со временем становится нудноватым. Пазлы, которые являются основной частью всех «Одиссей», не так разнообразны и остроумны, как в первых двух частях. Любимому многими геймерами контролю над окружающими через общение с ними не уделено достаточно внимания, и процесс общения с NPC значительно упрощен.

Ну что, стало легче после последнего абзаца? Захотелось обнять родную PSOne, вставить в нее компакт с родимым *Oddworld: Abe's Exoddus* и пройти его еще разок-другой на зависть буржуям с их модными приставками? Советую особо не обольщаться. Игры для приставок «нового поколения» критикуют гораздо чаще, чем они того заслуживают. Это называется «беситься с жиру».

специальный корреспондент «Шпиля!» на Троещине
Игорь Предко

Название: Return to Castle Wolfenstein
Издатель: Activision
Разработчик: Gray Matter/Nerve Software
Жанр: FPS
Системные требования: P2-400, 128 Mb, 3D acc.
Рекомендуются: P3-800, 256 Mb, 3D acc.

Оценка:	11
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	11
Звук:	10

Две стороны одной медали

Сторона первая. Сингл

Так уж получилось, что на этот раз у редакции нашего журнала возникли некоторые проблемы с определением лучшей игры номера. А что тут поделаешь, если скоро Новый год, каникулы и просто отличное время для отдыха. Соответственно, большинство разработчиков стараются порадовать геймерский народ самыми долгожданными хитами еще до наступления праздников. И все они самонадеянно думают, что геймеры в качестве рождественского подарка разведут своих родителей именно на их игру. Так что за последний месяц на наши головы свалилось такое количество релизов, что люди, не сделавшие вовремя апгрейд или не купившие приставку нового поколения, явно чувствуют себя не в своей тарелке. При этом, по меньшей мере, каждая вторая из этих игр тянет на звание лучшей игры не только декабря, но и, как минимум, целого года.

Однако выбор сделан. Вы спросите — почему именно **Return to Castle Wolfenstein?** Ведь были еще *Ил-2*, третий *Myth*, *Самогонки* (о *MGS 2* я уже говорил). Да, эти игры действительно хороши, однако решающим фактором в определении победителя стал, как это ни странно, ажиотаж. Ведь рядом с такими ожидаемыми мегахитами жанра 3D-action, как *Doom III*, *Quake 4* и *Unreal II*, Return to Castle Wolfenstein не выглядел бедным родственником. Сказать, что его ждали — это ничего не сказать. Сумасшедшие ролики, показывающие отрывки из игрового процесса, заставляли учащенно биться наши сердца и считать дни до выхода нового Вольфа. А мультиплеерная демо-версия до сих пор держится в топ-десятке самых скачиваемых.

Короче говоря, шумиху раздули немереную.

Ну вот, игра вышла. Дрожащими от нетерпения руками мы вскрыли коробку, произвели установку, посмотрели интро, на одном дыхании прошли все 32 уровня, отдышались и... И пришло понимание того, что, наверное, все-таки чертовски трудно быть прародителем жанра. А еще сложнее сделать ему достойное продолжение. Будем считать, что ребятам из Gray Matter это удалось. Однако все-таки небольшое разочарование присутствует.

Но почему? Ведь, например, *графика* в игре очень хорошая. Кажется, что выжать что-нибудь большее из движка Quake III вряд ли удастся. Анимация моделей тоже выше всяких похвал. Все выглядит очень натурально. В игре присутствует ставшая уже привычной система прицельного поражения. Так что, если попадете фашисту в ногу, не ждите его быстрой и внезапной смерти.

Геймплей вроде тоже удался. По крайней мере, всю игру прошли — и не надоело. Даже наоборот, появился азарт и желание узнать, что же будет в конце. Враги умные, скучать не дают. Гранаты отбрасывают, от пуль уклоняются, ругаясь при этом на немецком суржике. Сюжет особой роли не играет. Ну, захотели фрицы в очередной раз землю поработить. Ну, решили создать для этой далеко не новой цели армию непобедимых Уберсолдат путем совмещения науки и магии. Зомби там всякие, мертвецы ожившие. Ну, а нам-то что до этого? Наше дело простое: автомат в руки и вперед на амбразуру. Главное, чтобы *атмосфера* была соответствующая. И она, родимая, есть.

Оружие подобрано очень грамотно. Всевозможные аптечки, бронежилеты и каски тоже в наличии имеются. Короче говоря, джентльменский набор любого нового FPS, рассчитывающего на всеобщее признание и любовь.

Так в чем же тогда дело? Почему осадок в душе остался? Просто, наверное, мы слишком многого ждали от этой игры. Получив же то, чего хотели, поняли, что все могло быть чуточку лучше. *Return to Castle Wolfenstein* — это просто один из представителей серии очень хороших шутеров. Не больше, но и не меньше. И завоевать в геймерских кругах такую же популярность, какая была у *Wolfenstein 3D*, игре, скорее всего, не удастся.

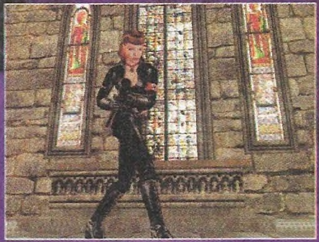
Сторона вторая. Мульти

Мультиплеер реализован замечательно. Тут постарались парни из компании Nerve Software, образованной выходцем из id — Брэндоном Джеймсом. Конечно, пока еще рано говорить, что RTCF станет убийцей *Counter-Strike*, однако в роли достойного конку-









рента, несомненно, может выступить. Уже сейчас анонсирован первый чемпионат по этой игре, а в Сети появляется все больше и больше серверов по теме. Итак, что же представляет собой мультиплеер нового Вольфа?

В игре выделяется три типа командного единоборства.

Objective: основной режим. Игроки делятся на две команды: *Axis* (нацисты) и *Allies* (союзники). Одна команда должна продержаться на своей базе определенный промежуток времени, в течение которого игроки другой команды пытаются проникнуть в укрепленную зону и выполнить опреде-



ленные задания, которых всегда несколько: к примеру, прочитать секретные документы, отправить их по рации, установить свой флаг, уничтожить радарную вышку и т. п.

Stopwatch — практически идентичен режиму Objective, за исключением того, что после каждого раунда команды меняются местами.

In Checkpoint: на карте располагается несколько флагов, которые необходимо удерживать. Побеждает та команда, которая на конец матча контролирует больше всего флагов.

Для игр по сети доступно 8 карт — в их числе ставшая уже знаменитой *Beach Invasion* из сетевой демо-версии. При взгляде на нее сразу вспоминается фильм «Спасение рядового Райана». Подсоединившись к серверу, вы попадаете в так называемое «Limbo menu», где вам вкратце расскажут, какие задачи стоят перед каждой командой, и предложат выбрать свою.

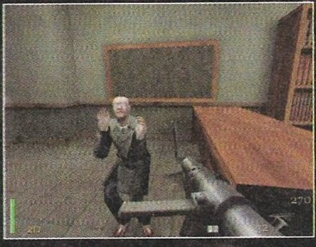


Затем вас попросят выбрать себе класс игрока, которых в RTCF четыре.

Солдат — пушечное мясо и главный военный аргумент обеих команд. Только этот класс может использовать любое оружие, включая гранатомет и снайперскую винтовку.

Инженер — эксперт по взрывам. Только этому классу позволено использовать динамит. Инженер также может чинить сломанные пулеметы и обезвреживать бомбы, закладываемые инженерами другой команды.

Медик вызволяет своих собратьев из цепких лап смерти. Может прибавлять напарни-

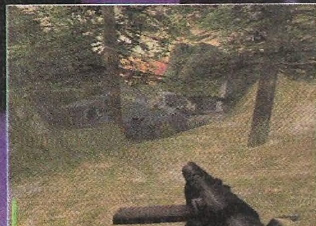


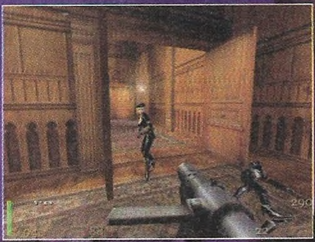
кам утраченное здоровье и даже возвращать их к жизни (если вас убили, то вы можете либо встать в очередь на респаун и ждать секунд 30–40, либо дождаться прихода медика и сразу вернуться в строй).



Собственное здоровье врача постоянно регенерируется после определенного промежутка времени. Если в команде присутствует хотя бы один врач, то все игроки получают по 10 дополнительных очков к общему количеству здоровья.

Лейтенант. Его главная задача — снабжать свою команду боеприпасами. Также лейтенант может вызвать воздушное подкрепление, бросив специальную дымовую шашку (указанное место будет подвергну-





то бомбардировке), или запросить поддержку артиллерии (нужно посмотреть в бинокль на цель и нажать «огонь»).



Стандартное вооружение для мультиплеера:

- **обычная финка:** удачное попадание в голову снимает 14% здоровья, в корпус — 11%. Высокая скорость ударов позволяет завалить любого зазевавшегося противника за считанные секунды;
- **«Люгер».** Стреляет девятимиллиметровыми патронами, одно попадание в голову сносит у врага 50% здоровья, в корпус — 18%;
- **«Кольт»** — классический пистолет, схожий с «Люгером» практически по всем параметрам. Повреждения: 50% — в голову, 18% — в корпус;
- **автомат MP-40** — имеет довольно большой разброс и малую точность попадания. Одна пуля (9 мм) снимает 50% при попадании в голову и 14% — если пуля попала в корпус. Все положительные качества этого автомата сводятся на нет большим разбросом при стрельбе, так что оружие годится только для ближнего боя, с его помощью поразить цель в дальнем бою практически нереально;
- **автомат Томпсона** — довольно неплохое оружие, имеющее небольшой разброс при нагреве. Стреляет пулями сорок пятого калибра, каждая из которых отнимает 50% жизни, если попала в голову, и 18% — в корпус;
- **скорострельный автомат Sten.** Вследствие очень высокой скорости стрельбы оружие быстро перегревается и требует охлаждения, однако хотелось бы отметить низкий уровень разброса и встроенный глушитель. Использует пули 45 калибра, отнимающие стандартные 50% здоровья при попадании в голову и 14% — в корпус;
- **снайперская винтовка Маузера** стреляет пулями диаметром 7,92 мм, при удачном попадании в голову — мгновенная смерть, в корпус — отнимается 80% здоровья;
- **Panzerfaust:** в основном предназначен для массового поражения, также неплохо выводить ним из строя пулеметные точки противника. Количество зарядов невелико — всего три, но это с лихвой компенсируется огромным уроном, наносимым одним зарядом. Не пытайтесь сделать рокет-джамп, используя это оружие,— не получится;
- **огнемет:** дальность стрельбы, конечно, неважнецкая, но зато лучшего оружия для ближнего боя, на мой взгляд, нет. Огнемет практически мгновенно сжигает врагов, к тому же вы становитесь практически невидимым за огненной завесой — следовательно, в вас труднее попасть;
- **Venom** — эта шестиствольная косилка способна в куски изорвать целый отряд. Стандартный заряд — 500 пуль, но расходуется, как это ни странно, довольно экономно. Тоже перегревается, но не так быстро, как Sten. Имеет очень большой разброс и пригоден лишь для ближнего боя.

Каждая пушка имеет свой определенный вес. Так что не надейтесь, что, взяв Venom, вы будете аки угорелый носиться по уровню, нагоняя страх на всех и вся.

Вот такая получилась игра. С одной стороны — хоть и добротный, но традиционный сингл. А с другой — просто-таки великолепный мультиплеер с непередаваемой, захватывающей атмосферой. Окончательный же выбор, какому режиму отдать свое предпочтение, остается за вами.

Андрей Гайдут

Это волшебное слово «эмулятор»!!!

Здорово, боец! Вот готовили мы номер, готовили — и подумалось нам, точнее, мне: пишем все о продвинутых играх да о крутом железе, а ведь были когда-то времена, когда не было всеми любимого GeForce'а и камушка с частотой 1,5 ГГц. Пожалуй, в наше время в это сложно поверить. Но все же отстегнем и отложим в сторонку ложную гордость. Откроем позорные страницы истории компьютерных игр. Лет этак семь-восемь назад, когда твой младший брат под стол пешком ходил и понятия не имел, что, кроме его любимого слона Васи и чугунной машинки «Волга», в мире существует масса полезных и интересных вещей,— ты вовсю юзал приставку, подаренную тебе на День рожденья. Да, как ни печальна правда, но приставки в плане игр на то время были сильнее компьютеров. Чего стоят воспоминания о *Червяке Джиме,Vektormena, Comix Zone, Tekken 2, Toball*. К сожалению, времена меняются, но любовь к играм остается.

В те далекие времена, когда PlayStation становилась на свои хрупкие глиняные ножки, а Sega mega drive 2 занимала верхние места в хит-парадах,— фанаты PC, стиснув зубы, играли в *WarCraft 2*, утешаясь тем, что эта игра на компьютере выглядит гораздо лучше, чем на приставке. А когда *Tomb Raider 2* сперва вышел для PSX... стыдно признаться, но большая часть PC'шников чуть не сбежала в ряды приставочников.

Но теперь мое чувство игромана удовлетворено — я смотрю на экран монитора где, махая лапками, прыгает *True Ogre*, и разминает заржавелые шарниры *Vektormen*, так и не вышедший на PC.

Как это вышло?

Нет, я не профессиональный пайщик и затейник-программист, который пишет проги и мастерит платки точно так, как ты щелкаешь орешки. Я даже и не пытался подключать к Сеге или PlayStation монитор вместо телевизора. Я вообще не покупал Сегу, а диски для Соньки мне одолжил на время мой друг — администратор по профессии и приставочник по жизни. Все гораздо проще.

Примерно года три назад сэнсеи-эмуляторщики, уже покорившие необъятные просторы Nintendo и игровых автоматов, в связи с неизбежным ростом мощности PC начали поглядывать в сторону Сеги и PlayStation,. Естественно, Sony пришлось не по вкусу пристальное внимание к их детищу. Компания очень болезненно реагировала на появление каждого нового эмулятора, подавала иски направо и налево, устраивала полугодовые судебные разбирательства. Но их пыл быстро остудила команда разработчиков из Bleema. Отсудив у Sony приличную кучку вечнозеленых, ребята подарили миру эмулятор PlayStation — Bleem! И это было КУЛ!!!



Все, что от вас потребуется после установки Bleem,— вставить в CD-rom приставочный диск, настроить раскладку клавиатуры и запустить игру. Возможность записи без всяких там memory card и поддержка ускорителей трехмерной графики делают Bleem чертовски привлекательной. Однако, пользуясь им, ты должен сразу отдать себе отчет в том, что некая часть соньковских игр на твоем компьютере вообще не запустится. Ну, вообще-то запустится, но идти будет до ужаса плохо. Связано это с тем, что программа не может до конца распознать системный код игрушки. Кроме того, хорошие трехмерные игры требуют хороших ускорителей. Например, ты не сможешь нормально поиграть в *Resident Evil 3*, если твой акселератор не выше TNT с 8 Mb. Как и любая популярная программа, Bleem обросла различными фантастическими дополнениями. Например, утилита PSXPlay для перевода мувишек с PlayStation в формат AVI.

Да, чуть не забыл. Помнится, где-то в середине статьи я упоминал, что сэнсеи-эмуляторщики поглядывали и в сторону Сеги. Так вот — сии творцы байтиков и ноликов не заставили себя долго ждать и выложили на свет божий эмулятор Gens. Ну, что могу сказать — это просто супер!!!

Мой братишка, когда увидел, как червяк Джим забавно мочит воронье, чуть не выпал в осадок. И теперь я не могу оттянуть его от компа. Эмулятор до ужаса прост в настройке и управлении. Ну, а про системные требования можно просто и не говорить. Как заявили сами разработчики: Pentium 200 (MMX), 16 Mb оперативки, видео 2 Mb (но лучше 16 Mb), Win9X/ Win2000, DirectX 7.0 — так что судить вам.

Все это хорошо, но где это добро взять, не заплатив ни копейки,— спросите вы? Ответ прост, как мыльный пузырь. Интернет — и все дела.

***P. S.** А я играю в Tekken 3 на TNT2 с 32 Mb — просто колбасит от отсутствия пикселей. Чудо! Чудо! (смотри картинки). Телевизоры с разрешением 320 на 200 отдыхают, да здравствуют пятнадцатидюймовые мониторы с размахом 1024x768. И самое удивительное — почему-то в большинстве игр качество заставок просто отличное.*

Sova

Железный БУМ

Dreamcast размером с часы

Компания Sega никак не успокоится со своей практически мертвой приставкой Dreamcast. В качестве очередного шага в поддержку этого всемирно известного имени решено выпустить наручные часы. Эта латунная модель с откидывающейся крышкой должна поступить в продажу в начале марта следующего года. Как вы можете видеть на картинках, часы имеют дизайн игровой приставки. Скорее всего, их сможет купить только очень большой фанат Dreamcast. Ориентировочная стоимость этой игрушки — около 80-ти баксов (примерная стоимость приставки).

7 декабря выпущена последняя партия (20 000 игровых приставок) Dreamcast. Финальный выпуск продается по цене $80.

Пираты ждут Мессию

Вот уже полгода компьютерные пираты во всех концах мира с гигантским нетерпением ожидают универсального взломщика PlayStation 2. Для приставки от Sony за последние восемь месяцев вышли mod-chip'ы с отключением зональности и проигрывания DVD-дисков, но ни один из них не сумел открыть благодатный путь к массовому тиражированию пиратских дисков. С появлением проекта под кодовым именем «Messiah» все может измениться. Чип не только полностью снимает региональную защиту, но и позволяет проигрывать оригинальные игры, переписанные на CDR и DVD-R диски. Sony уже подала иск против создателей Messiah, но, учитывая разветвленность пиратской сети и активность заводов в Китае, можно предположить, что отечественные пираты уже в начале 2002 года начнут серийное производство игр для этой системы.

AMD представила 3 300 GHz транзистор

Компания AMD сделала очередное сенсационное заявление, объявив о разработке новой технологии, способной поднять частоту работы транзисторов до 3,33 THz (3300 GHz). Интересно, что это сообщение поступило неделю спустя после поступления от Intel информации о создании транзистора на 1 THz.

AMD рассчитывает уже в 2009 году представить миру свое революционное изобретение. Будет ли будущая разработка работать на частоте в 3 THz или она ограничится более скромными показателями — на данный момент неизвестно. Подробный доклад о революционном открытии был представлен на 2001 International Electron Devices Meeting (IEDM) в Вашингтоне. Представители AMD открыто заявили о том, что новая технология позволит создать домашние системы, способные обрабатывать до 3,33 триллионов операций в секунду. Правда, случится это не раньше, чем через 5–6 лет.

Биокомпьютер уместится в капле воды

Израильским ученым удалось разработать прототип биологического компьютера, способного уместиться в капле воды. Нанокомпьютер, состоящий из триллионов живых клеток, способен произвести настоящую революцию в медицине. Достаточно ввести подобного робота внутрь пациента, и он (робот) сможет выполнить самые тонкие операции с точностью до 100%. Важнейшие исследования, сбор информации, генерация противоядий и биологической структуры — все это подвластно новому решению. Впрочем, не стоит радоваться раньше времени. Биокомпьютер появится в обычной медицине не раньше середины 2009 года.

Xbox: необычное применение HDD

Весьма необычную возможность новой приставки от Microsoft обнаружили западные следопыты. Используя 10-гигабайтный интегрированный HDD, пользователи могут переписывать аудиотреки со своих любимых CD. Музыкальные файлы хранятся в защищенном формате и могут быть перенесены на другую приставку или отдельный компьютер. При этом сами файлы могут быть проиграны исключительно при наличии в дисководе диска, с которого они были скопированы.

Microsoft нередко удивляла нас уникальными возможностями, которые были никому не нужны, но в данном случае она превзошла даже себя. Фича, однако.

All-In-Wonder 8500DV — уже в Японии

В Японии появилась долгожданная новинка от Ati — **Radeon All-In-Wonder 8500DV**. Новая видеокарта — это действительно «цифровой» комбайн, в ней есть IEEE-1394 (FireWire) порт, цифровой DVI-интерфейс к монитору (в комплекте — переходник DVI-to-VGA), вход для антенны, а также S-Video и звуковой вход. Также есть радио (не ИК), пульт ДУ, как и ресивер для него, с USB-интерфейсом. Пульт может управлять работой ATi DVD-плеера, а также записывающего ПО Ulead VideoStudio, которое идет в комплекте. Ну и, естественно, на карте 64 Мб памяти. Что же касается самого графического чипа, то он работает на частоте 230 МГц, память — на 190 МГц, что несколько ниже, чем у 8500OLE. Цена Radeon AIW 8500DV колеблется от 46 999 иен до 59 799 иен ($379–482). Дороговато, конечно. Но, согласитесь, что такая видеокарта не имеет аналогов.

С использованием материалов: www.rgw.ru, www.gamer.com.ua

Невероятные приключения украинцев в Сеуле

4 декабря 2001 г.

Ну что же, вот и пришло время боя. Пришло оно, как ни странно, 4 декабря в 12:35 по сеульскому времени (5:35 утра по киевскому), когда сборная команда Украины, состоящая из четырех квейкеров (*James.masK, Chip.Deep, Arbiter, Terminator*) и шести страйкеров (*eXtremely Bad team*), прибыла в Сеул на Чемпионат мира.

4 декабря в 20:00 по сеульскому времени все дружно кидали жребий, и нашим игрокам достались одни из самых сильных соперников. Чемпионат мира в категориях Quake 3 и Counter Strike проходил по стандартной для масштабных чемпионатов системе Double Elimination.

Короче, украинская команда по Counter Strike — *eXtremely Bad* — попала в подгруппу C, в которую также вошли: 1vs1 (Корея), Synergy (Австралия), GoG (Япония), g3x (Бразилия), EVIL (Китай), AH (Сингапур).

Все команды должны были сыграть по одному разу между собой — и две команды, набравшие максимальное количество очков, выходят в следующий раунд.

Согласно правилам, все игры по Counter Strike проходили на картах Prodigy, Nuke, Dust 2, Aztec, Cbble.

Украинские игроки по Quake 3 попали в следующие подгруппы.

Группа B: Logan, **Arbiter** (Украина), All*Aim, Shadowlord, syn-Fisti, Cheater, ZeRo4.

Группа C: Cringe, **Chip.Deep** (Украина), smr-crusher3r, D2-KRV, Kitti, Xeon|Sr, PELE [PK].

Группа H: L1tho_tripper, Glon.uts, [xeno]Boodah, **James.masK** (Украина), [sk-SteLam], aAa*Castro^c58, Chj, Makaveli.

5 декабря 2001 г.

На чемпионат съехалось более 430 геймеров из 37 стран мира. На церемонии открытия присутствовал министр культуры и туризма Кореи, сопредседатель организационного комитета Чемпионата мира Жин Нам-Кунг (Jim Nam-Kung). Всем участникам чемпионата также пожелал удачи главный менеджер Microsoft Game — Стюарт Молдер (Stuart Moulder), который отметил: «**Первый Чемпионат мира по компьютерным играм открывает новую эру компьютерного спорта в веке цифровых технологий**». Церемония открытия завершилась торжественным внесением флагов стран-участниц чемпионата. Право шествовать с флагом Украины было предоставлено члену команды по Counter Strike Сергею Воронкову (aka MuMMy).



С 15:00 по сеульскому времени начались первые игры по Quake 3. Играли подгруппы B (Logan, **Arbiter** (Украина), All*Aim, Shadowlord, syn-Fisti, Cheater, ZeRo4) и C (Cringe, **Chip.Deep** (Украина), smr-crusher3r, D2-KRV, Kitti, Xeon|Sr, PELE [PK]).

Что же касается фаворитов Чемпионата мира в категории Quake, то их выделили следующим образом:



ZeRo4 (США); Socratos (США); Blokey (Великобритания); Janus (Корея); LeXer (Россия); PELE (Россия); **James.masK** (Украина).

6 декабря 2001 г.

В этот день закончились игры по Quake 3 в подгруппах B и C, в которых выступали наши квейкеры — Arbiter и Chip.Deep. По результатам игр Arbiter заработал 3 победы и 3 проигрыша, а это значило, что на следующий этап Чемпионата мира по Quake 3 он не проходит. У Chip.Deep дела обстояли не лучше.
А главной нашей надеждой остается Чемпион Украины по Quake 3 — James.masK, который входит в двадцатку сильнейших квейкеров мира.
Отборочные игры James.masK начались в 14:00 по сеульскому времени. Ему предстояла еще игра с самым сильным соперником подгруппы.
И вечером по ее результатам должно было стать известно, выйдет James.masK в следующий этап или нет.

7 декабря 2001 г.

В 1/8 финала James.masK должен был встретиться с Чемпионом России — LeXer'ом.

James.masK и LeXer уже однажды «встречались». Тогда в 2000 г. в Питере удача была на стороне нашего геймера. Кто окажется сильнее в этот раз? (Не буду раскрывать все карты сразу).

В других играх 1/8 финала встречались игроки:

- Mendez (Голландия) vs. PELE (Россия);
- Rinrin (Корея) vs. KiK (Россия);
- proZaC_se (Швеция) vs. ph4ntom (ЮАР);
- ChrisHoare (Великобритания) vs. sk.stelam (Германия);
- SaintGermain (Франция) vs. Xeon (Венгрия);
- Python (Австралия) vs. sidney11 (Великобритания);
- Radic (Канада) vs. Zero4 (США).

В 13:00 по корейскому времени стал известен результат поединка между Чемпионом Украины по Quake 3

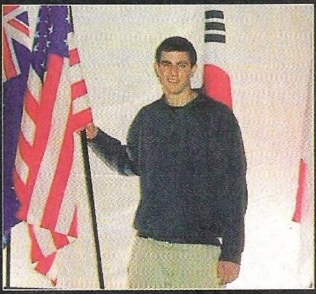












James.masK и Чемпионом России LeXer'ом. Игра закончилась со счетом 14 : 3 в пользу россиянина. Вот что сказал в интервью сайту *www.Itware.com.ua* LeXer: «James.masK был настроен на победу и абсолютно не скрывал этого. Я тоже, конечно, хотел выиграть. Обидно, но так получилось, что русские играют с русскими или с украинцами, ведь все мы вне игрового поля дружим».

В этот же день решалась судьба нашей команды по Counter Strike. Команде eXtremely Bad, для того чтобы пройти в следующий раунд соревнований, нужно занять первое или второе место по количеству набранных очков в своей подгруппе. Команде предстоит сыграть с командами 1vs1 (Корея), Synergy (Австралия), GoG (Япония), g3x (Бразилия), EVIL (Китай), AH (Сингапур).

Много внимания было приковано к австралийской команде Synergy. Двое из пяти ее членов передвигались в инвалидных креслах, у одного из участников клавиатура была разработана специально под его трансформированные болезнью кисти рук. Однако участие в Synergy подростков-инвалидов ничуть не делает эту команду слабее других, а даже наоборот — многие отмечают безудержное стремление к победе австралийских геймеров. Кроме того, Synergy сопровождала очаровательная Miss World Cyber Games Australia.

Для тех, кто забыл, напоминаем, что наша команда eXtremely Bad (xb) состоит из пяти игроков:

- BoBO (Алексей Кучменко) — 15 лет;
- ArhAngel (Валентин Шкляр) — 15 лет;
- MuMMy (Сергей Воронков) — 19 лет;
- DpakoH (Олег Баран) — 17 лет;
- ZeroGravity (Александр Кохановский) — 18 лет.

Чуть позже стало известно, что Чемпион Украины James.masK закончил свое выступление на World Cyber Games, войдя в список 12-ти сильнейших геймеров мира.

Кроме того, с 7 декабря в Сеуле стартовал Чемпионат Nations vs Nations Game, в котором принимает участие по одной команде от каждой страны. В команды вошли те игроки, которые не вышли в полуфиналы Чемпионата мира. Играли они во все те игры, которые заявлены на Чемпионате мира. Призовой фонд составлял $55 000.

7 декабря украинская команда по Counter Strike должна была сыграть все игры отборочного турнира. Ничто не предвещало беды, и после 5 игр из 6 наша команда вместе с командой Бразилии разделяла второе место. Судьба выхода в 1/8 финала Чемпионата мира должна была решиться именно в матче с бразильцами. eXtremely Bad team уверенно лидировала в игре, и уже казалось, что место в 1/8 нам обеспечено, как вдруг… НАС ДИСКВАЛИФИЦИРОВАЛИ!

Вот как это объяснил судья: «eXtremely Bad в игре против бразильской команды использовала запрещенный в правилах Чемпионата мира прием — дымовую гранату».

Но как такое могло случиться? И вот что рассказал капитан eXtremely Bad Александр Кохановский (ZeroGravity): «Мы знали, что дымовая граната — запрещенный прием, и мы ее не использовали вплоть до матча с Китаем. Однако в игре с нами китайские геймеры первыми применили дымовую гранату. Согласно правилам чемпионата, мы приостановили игру и обратились к рефери матча. Рефери на ломаном английском языке объяснил нам, что с утра была внесена поправка в правила, и теперь дымовая граната — разрешенный прием. Всю оставшуюся часть игры и мы, и китайцы использовали гранаты. Применяли мы их и в следующей игре с командой Кореи. Корейские геймеры ни разу не приостановили игру и, проиграв ее, не подали протест судье. Для нас это стало подтверждением того факта, что гранаты разрешены. В самой ответственной игре с командой Бразилии мы, естественно, применили этот весьма эффективный прием. Бразильская команда остановила игру, и рефери матча проинформировал нас о том, что команда xb дисквалифицирована за применение несанкционированного приема»…

К сожалению, в любом спорте, и в компьютерном в том числе, существует аксиома «Судья всегда прав». И пусть наша команда не прошла в 1/8 финала Чемпионата мира, в наших сердцах они все равно Чемпионы.

8 декабря 2001 г.

Скоро уже состоятся суперфиналы Чемпионата мира по компьютерным играм в категориях: Quake 3, Counter Strike, Unreal Tournament, Star Craft, FIFA, Age of Empire.

В этот день также стали известны участники практически всех суперфиналов:

- Quake 3 — россиянин LeXeR и американец Zero4;
- Counter Strike — [mTw] (Германия) и [:LnD:] (Канада);
- FIFA — TNP_A (Корея) и Chapmion_it (Италия);
- StarCraft — gonia119 (Корея) и Elky (Франция).

В суперфинале по Counter Strike в напряженной борьбе между Чемпионами Германии и Канады победу одержали канадские геймеры со счетом 10:14.

9 декабря 2001 г.

В суперфинале за звание Чемпиона Мира по Квейк 3 сегодня боролись Чемпион России Алексей Нестеров (LeXeR) и Чемпион Америки Джон Хилл (zero4). Игра проходила на карте T4 — самой сильной карте zero4.

В напряженной борьбе со счетом 19:9 выиграл zero4. Мы поздравляем 17-летнего победителя, а также серебряного призера Чемпионата мира!

В результате призовой фонд распределился следующим образом:

- Zero4 — $20 000;
- LeXeR — $10 000;
- sk.stelam — $5 000.

Чемпионом Мира по Age of Empires стал IamKmkm (Тайпей) — $20 000.

Чемпион Мира по Unreal Tournament — shuukGitzZe (Германия) — $20 000.

Лучший в мире виртуальный футболист — TNP_A (Корея) — $20 000.

Вот такой он получился — чемпионат мира по компьютерным играм 2001. Журнал «ШПИЛЬ!» искренне поздравляет всех победителей, а нашим парням хотелось бы сказать, что они все равно победили, хоть и не заняли первых мест. Вы спросите — почему? Во-первых: они — те украинские игроки, которые стали лучшими у нас. Во-вторых: они смогли достойно представить Украину в Сеуле и доказали, что украинские геймеры могут оказать достойно противостоять лучшим геймерам мира, подтверждением тому — вхождение нашего квейкера James.masK в дюжину сильнейших.

По материалам сайта
www.ITware.com.ua
ярый болельщик
Юрий Гладкий



Cheats + Hits

Myth 3: The Wolf Age

Чтобы получить доступ ко всем картам, нажмите, удерживая Shift, на пункт меню «New Game».

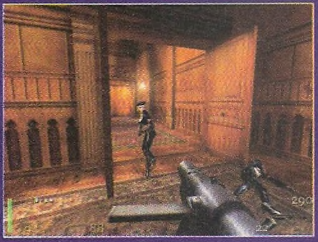
Чтобы выиграть миссию, нажмите Ctrl+Alt с большим «+». Ну, а если вдруг хотите проиграть, то — с большим «–».

Project Eden

В ярлыке Project Eden добавьте «*–cheat*», сохраните ярлык и запускайте игру. Во время игры вызываем правой кнопкой мыши меню. Справа внизу будет маленький треугольник с восклицательным знаком внизу. Нажатием на него открываем меню читов.

Return to Castle Wolfenstein

Для активизации читового режима, необходимо запус-



тить игру с параметром «*+set sv_cheats 1*» (без кавычек). Это можно сделать, например, путем изменения ярлыка игры на рабочем столе, дописав в поле «объект» (target) этот параметр (конечный результат должен выглядеть примерно так: «*C:/путь к игре/rtcw.exe +set sv_cheats 1*»). Во время игры нажмите тильду (~) — откроется консоль, в которой вводите коды:

/god — режим бога;
/notarget — противники больше не трогают вас;
/noclip — позволяет перемещаться через стены;
/give all — все оружие и боеприпасы;
/mapname — отобразить название загруженной карты;
/spdevmap [название карты] — загрузить карту (без скобок);
/give armor — броня;
/give health — здоровье;
/give stamina — стойкость.

Список карт:
escape1, escape2, tram, village1, village2, crypt1, crypt2,



church, boss1, forest, rocket, dam, chateau, dark, dig, castle, end, beach, village, boss2, rocket, baseout, assault,mfactory, trainyard, norway, xlabs, wine, wine2, wine3.

Comanche 4

Введите *WolfBlitz* вместо имени, чтобы получить доступ ко всем миссиям.

Aquanox

Начните игру, добавив в командной строке *-redrum vstendek*. Теперь во время игры воспользуйтесь следующими клавишами:

F7 — режим бога;
F8 — невидимость;
F10 — автоматически завершить миссию;
F11 — завершить миссию вручную;
F12 — проиграть миссию.

Nocturne двигается в кинотеатры

Впечатляющий успех блокбастеров *Tomb Raider* и *Mortal Combat* дал толчок глобальному переносу компьютерных игр в сферу кинематографа. Самой последней жертвой этой моды стал приключенческий экшн-ужастик от третьего лица **Nocturne**. Непростым делом адаптации и экранизации займутся Collision Entertainment и компания Dimension Films (замеченная параллельно в работе над кинофильмами на основе игр *Max Payne* и *American McGee's Alice*). К проекту привлечен сценарист Brent Friedman, который отметился в Mortal Kombat 2 и Hellbound. Также в команде фильма *Nocturne* значится Steve De Jarnatt, известный по работе над Miracle Mile.



Подробности пока неизвестны, однако заявлено, что сюжет кинофильма будет тесно связан с событиями игры. Секретное правительственное агентство SpookHouse по-прежнему будет заниматься расследованием различных паранормальных явлений. Главные действующие герои игры тоже перекочуют в фильм.

Продюссер проекта, Скотт Файе (Scott Faye), заявил следующее: «Nocturne имеет все шансы стать заменой известным блокбастерам типа Mummy и пр.»

Разработчики игры, Terminal Reality, уже подсчитывают будущие доходы от мероприятия. «Когда в 1997 году мы начали разработку Nocturne,— говорит исполнительный директор компании, Drew Haworth,— основной идеей было создание цельного и законченного мира с чистым ужасом. Так что перенос Nocturne на экраны кинотеатров выглядит вполне закономерным».

В планах руководства Terminal Reality — значительное расширение аудитории Nocturne путем портирования игры на приставки следующего поколения. «Поскольку аудитория PC и консольных игр разная, мы намерены выпустить Nocturne и на приставках,— заявил Drew Haworth. — Мы создадим игру с известным именем и проработанным сюжетом, улучшенная 3D-камера позволит сделать геймплей более ориентированным на экшн. Голливуд не прогадал, выбрав основой для кинофильма вселенную Nocturne».

Не играй — убьет!

Обыкновенный австралийский рыбак погиб из-за вероломного удара током от любимой приставки. Девятнадцатилетний Ричард Уэллс из Квинсленда во время очередного шторма, восседая в полуобнаженном виде на металлическом столе, наслаждался приключениями Солид Снейка. Очередной удар мощной волны выдавил прочное стекло и залил поверхность каюты. Короткое замыкание PlayStation поджарило мистера Уэллса. Представители команды, пытавшиеся спасти несчастного юнгу, получили ожоги второй и третьей степени тяжести. Пепел и кости эвакуировали на вторые сутки. Семья погибшего уже пишет исковое заявление в адрес Sony.

Мерилин Менсон и компьютерные игры

Наш любимый певец Мерилин Менсон объявил о своем участии в записи звуковой дорожки фильма *Resident Evil*. Это концептуальное творение со стонущими звуками и завываниями самого рок-стара также войдет в состав четвертой части бесконечного сериала. *Resident Evil 4* появится в специальных вариантах для Xbox, PC, PS и GameCube во второй половине будущего года. Что касается Менсона, то он невероятно доволен своим новым проектом и готовится к съемкам ну очень страшного фильма.



Пятицветная страна

Поздний-поздний вечер. Или это уже ранняя ночь? Обстановка клуба немного пострадала от двухдневных дуэлей магов в международном финале. Досталось не только интерьеру — главные герои закончившихся поединков похожи на актеров, доигравших блестящий спектакль до конца и еще не верящих ни в свою, ни в чужую победу. Судьи-арбитры обходят территорию, приводя в порядок сдвинутые столы, окружившие место последней арены.

Выбывшие после предварительных игр маги живым колизеем окружили последнее ристалище, где восьмерка сильнейших магов сошлась в блицсече. На этот поединок игроки выходили, оставив все накопленные ранее трофеи и заклинания, здесь каждый мог надеяться только на свой опыт, интуицию и удачу — лишь они могли помочь выбрать из случайных волшебных карт лучшую комбинацию. По команде судьи первый игрок вскрывает свой «черный ящик», свою шкатулку Пандоры, свой чудобустер из полутора десятков карт. Одна дорогая, три средних и одиннадцать простых. Маги тянут жребий по очереди, и каждый надеется, что его бустер окажется счастливой «темной лошадкой». Через полчаса судья вскроет последний пакет — и все. Никакой помощи извне волшебники не получат — ни одного наипростейшего заклинания, ни одного, пусть даже и самого слабого, воина. Только то, что выбрали сами, войдет в библиотеку знаний — оружие волшебника на последних дуэлях.

Следующий большой сбор объявлен через три месяца, время нужно использовать на восстановление сил и подготовку свежих идей. Проверенная сегодня комбинация, лучшая домашняя заготовка, принесшая и победу, и призы, и славу, не будет на следующем турнире новинкой. Друзья-соперники добавят в свою библиотеку заклинания, крушащие последнего фаворита. Это может быть дорогой комплект артефактов, а может — и средний отряд воинов, на который сильные маги раньше не обращали внимания. Разработка и испытание новой коллекции на регулярных турнирах — непростой труд для игрока, желающего доказать свое право на звание не просто сильного, а лучшего мага элитной настольной игры «**Magic: The Gathering**».

Как и в любой настольной игре, освоить основы Мэджика просто — не сложнее, чем научиться двигать фигуры в шахматах. Даже еще проще, если есть возможность потренироваться в клубе или с компьютером. Я, например, знаю по меньшей мере две интернетовские и еще три самостоятельные программы разной сложности и давности, которые могут выступить спарринг-партнерами. Следующие успехи зависят от желания игрока и его настойчивости. Причем значение имеют только результаты в настольном варианте игры — когда встречаешься с оппонентом вживую.

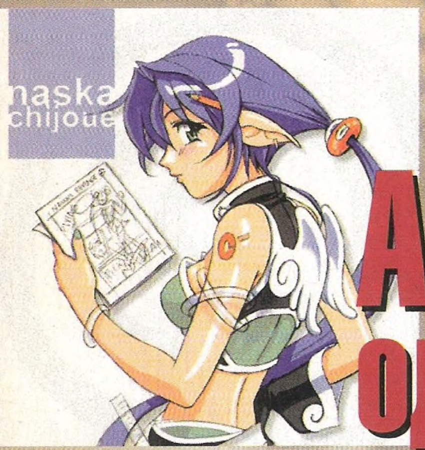
Второй этап на пути к мастерству — накопление личной коллекции карточек (либо покупкой, либо путем обмена). Цена начального набора для двух человек соизмерима с ценой лицензионной копии игры, например — тех же «Демиургов», у которых многие идеи тактического сражения созвучны MTG-дуэли. Но первые карты интереснее изучать у знакомых или в клубе, где турниры и клубные карточки бесплатны. Изучение действующих карт — занятие не разовое. Благодаря идее коллекционной игры, Мэджик постоянно пополняется новыми заклинаниями — приблизительно 500 карточек в год. Идеал, к которому стремится каждый игрок,— не покупать карточки вообще, мастерства игры должно хватать, чтобы выигрываемые турниры окупали творческие поиски.

В следующих номерах журнала я расскажу об истории создания игры, новых дополнениях в правилах и карточках, об организации турниров и работе судейской бригады, о компьютерных инкарнациях, о пути Мэджика в Украине, о первом Национальном чемпионате, о тактических приемах и правилах создания своей библиотеки, о ближайших планах клуба и о результатах крупнейших турниров, в которых, надеюсь, примете участие и вы.

Игорь Янковский,
президент клуба «MagicLand»
(клуб интеллектуальных игр «Magic Land», 03040, Киев, ул. Васильковская, 10, тел/факс: 490-2650)

- бесплатное обучение;
- постоянные скидки участникам чемпионатов;
- самые большие украинские турниры;
- новости коллекционных игр.







Аниме: одной ногой в Японии

В прошлом номере журнала я рассказывал вам о Аниме как об одном из направлений в современной японской культуре и пообещал, что в дальнейшем поведаю о большом пристрастии маленьких японцев к своим приставкам и о жанровых проблемах, возникающих среди поклонников анимационного искусства. Я человек честный, так что читайте.

Помимо манги и аниме все большую популярность в среде «отаку» (так называют любителей и поклонников аниме), а также просто у молодежи всего мира завоевывают японские компьютерные игры. В отличие от стран Запада (и особенно — США), в японских квартирах не так уж много места. Они настолько малы для нас, что мы бы сочли их жилища за чуланчик любимой бабушки. Японцам порой не хватает места даже на то, чтобы поставить персональный компьютер (именно поэтому многие для работы используют ноутбуки) — не говоря уже об отдельном компьютере для своего чада. Поэтому-то в основе японского рынка виртуальных развлечений лежат игры для приставок, занимающих куда меньше места. Таким приставками стали *«Sega»*, *«Nintendo»*, *«Super Nintendo»*, *«Gameboy»*, *«Sony PlayStation»*, *«Sony PlayStation 2»*, *«Xbox»*, *«Dreamcast»*, *«GameCube»*.

Главной особенностью написания игр под эти консоли является то, что приставки обычно не допускают возможности постепенного, но принципиального расширения своих возможностей, как это происходит с персональными компьютерами. Примером может служить корпорация nVidia со своими графическими картами. За четыре года — от Riva 128 до GeForce 3. Хотя стоит признать, что в последнее время спрос на все более высокотехнологичные приставки стремительно растет. Примером тому — «SONY» (разработка PS-3) и проделки «Microsoft» с новым «X-ящиком».

В Японии сложновато добиться популярности игры, если новые графические решения достигаются исключительно за счет более высоких аппаратных требований. Как и в аниме, здесь необходимо гораздо большее, чем обычно принято в американских играх, а именно — внимание к дизайну персонажей, разработке сценария игры, проработке разнообразных мелочей. Только при таких условиях можно рассчитывать на привлечение внимания покупателей к новой игре. Естественно, это влияет и на процентное соотношение различных жанров в японских играх. Совершенно непопулярны в Японии 3D-«стрелялки» (в стиле «Quake»),—



так как в них нужна быстрая реакция по перемещению, а при помощи джойстика это не так-то просто сделать. Также «не проходят» симуляторы самолетов — во-первых, в Японии, в отличие от США, получить возможность в реальности пилотировать собственным самолетом практически невозможно. А во-вторых, здесь имеются в виду симуляторы, в которых задействовано максимальное количество кнопок управления на клавиатуре.



Как сказал мой знакомый: «Я не пилот, я просто хочу полетать, не напрягая себя кнопками управления».

Зато огромной популярностью пользуются всевозможные «эмуляторы жизни», близкие по строению к «играм-приключениям» — этакие RPG и Quest'ы в японском стиле.

Quest обычно представляет собой любовную историю, в которой главный герой (реже — героиня) должен, общаясь с персонажами и совершая определенные действия, решать свои любовные проблемы (скажем, «влюбить» в себя какую-нибудь девушку или отвергнуть ее). На мой взгляд, такие игры полезны мальчикам и девочкам в период их формирования во взрослого человека.

Кроме того, существуют популярные среди более узкого круга «ценителей» квесты с уклоном в *хентай* (хентай — это один из видов эротики в рисованном стиле), где девушек нужно не столько влюблять в себя, сколько склонять к сожительству и прочим прелестям совместной жизни. В таких играх — многовариантные концовки. Персонажи, естественно, изображаются в стиле аниме и в последнее время озвучиваются известными японскими актерами. Одним из последних хитов в этом жанре стала игра *«Sentimental Graffiti»*.

О RPG можно даже не рассказывать, достаточно вспомнить серию *«Final Fantasy»* и ряд аналогичных игр — и все тут же станет на свои места.

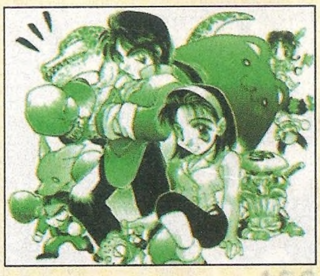


Да, чуть не забыл — существует такое направление, как файтинги — так вот в них, как ни странно, тоже могут присутствовать элементы аниме. Не так давно в мир вышло аниме по файтингу «*TEKKEN*», а если пошевелить мозгами, то можно вспомнить про «*Фатальную ярость*» и «*Уличного Бойца*». Дада, те самые игрушки «*Fatal Fury*» и «*Street Fighter*», плюс еще небольшая кучка файтингов, о которых вы и не слыхали.

Сейчас в создании аниме и игр принимают участие дизайнеры, художники, авторы сценариев, актеры, продюсеры, которые не только прошли школу профессионального создания аниме и манги, но и просто выросли на них. И это дает все основания надеяться на то, что взаимовлияние направлений в японской массовой культуре и культуре других стран (а значит, и в индустрии развлечений) будет углубляться и расширяться.

Ниже я хочу привести один из разговоров, состоявшихся между мной и моим другом. Основной спецификой нашего «конфликта» стала безобидная ситуация, а какая именно — поймете сами.



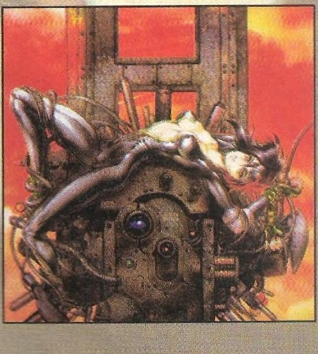


Так вот, слушайте сюда.

«Аниме, аниме, хе-хе, лажа все это, полный отстой, это для детей,— сказал мой приятель. — Что там снимать этот мультфильм — берем картинку с персонажем и двигаем ее перед камерой вперед-назад, вверх-вниз. Вот и получается мультфильм, типа круто. Камера бегает вокруг персонажа. Я так тоже могу». И отвернулся от телевизора, продолжая играть в бегалку вроде кваки на компе. А потом добавил: «Вот смотри: я с волыной гоняю демонов по коридорам — вот где адреналин, вот тут работают мозги на быстроту, кто первый тот и... а, что с тобой говорить!»

Немного помолчав, произнес: «А у тебя? Ну что это за персонаж, у которого глаза на полголовы, да и рот открывается не в такт голосу из динамика. А сюжет вообще — полный отстой — одни штампы и стандарты, воруют друг у друга, хоть бы дизайн меняли, а то придумали сейлормуть, и хай оно со своими клонами спасает мир... У, как круто — аж просто кровь в одном месте закипает. Понять не могу, как бабы могут спасти мир? Бр-р-р, жуть, но самое страшное — как такое держится в прокате больше четверти сезона — отведенного ему времени?».

«Да,— сказал я,— есть и лажа, есть вообще отстой, а есть и классика — то, что по окончании просмотра вызывает вопли «вау-у-у!». Когда приятно посмотреть и понять, ка-





кой подтекст несет в себе данная картина. Ну, а насчет лажи и отстоя — вот, к примеру, как снимают фильм в Голливуде? Берут такой себе сценарий — к примеру «американский пирог», «титаник» или «матрица» — ты думаешь, там такой суперовый текст?».

Тут приятель повернулся ко мне и промолвил: «Ты мне «Матрицу» не трожь, понял?!»

«Ой-ой, задел за живое. Ладно, просто туда добавляют немного музыки, компьютерной графики, грима, рекламы и выливают всю эту смесь потенциальным насосам, поглотителям мегатонн информации, то есть нам. Вот и весь секрет, а ты думаешь — там суперрежиссерский ход? Ни фига: половина, даже 80% кассовости фильма — это величина и размах спецэффектов. И не думай, что для того, чтобы снять обычный мультфильм, нужно мало времени и средств». Он повернулся ко мне: «Каких-таких средств? Пусть лучше занимаются нормальным делом».

Вот на подобного рода дискуссии и разговоры — какая анимация лучше, японская или Диснеевская,— я нарываюсь очень часто. Для меня не существует границ и ограниче-



ний в этом искусстве. Я не могу понять людей, которые начинают поливать грязью тот или иной жанр мультипликации, аргументируя тем, что у аниме, например, зеленые волосы и треугольные лица, а у Диснея рояль, падая на кота, не превращает его в лепешку со всеми вытекающими последствиями. Ведь ни для кого не секрет, что нарисованный вами в детстве на листе бумаги танк с большими колесами или человечек с огромным бантом были для вас вездеездящим и везделетающим вездеходом или первой красавицей мира. Просто в тот момент вы так видели реальный мир, и никто вас за это не осуждал. Так что не стоит разворачивать третью мировую из-за чьих-то сугубо личных и одномерных мнений — нужно просто попытаться посмотреть на этот мир под другим углом, и тогда, может быть, вы поймете и осознаете то, что хотел показать вам автор.

На этом, пожалуй, все, всем спасибо и до новых встреч.

Sova

«ШПИЛЬ!» на Intel ярмарке

Год у каждого из нас заканчивается по-разному: одни на гребне небывалого успеха снимают рестораны и гуляют до утра и до последней копейки; другие же, отмечая полный провал по всем направлениям, бросают злые взгляды в сторону победителей. А вот журнал «ШПИЛЬ!» закончил 2001 год участием в **Новогодней ярмарке Intel**.

С первого же дня ярмарки «ШПИЛЬ!» начал чудить. Сначала И. Предко пытался *угнать за 60 секунд* болид со стенда Intel. Правда, потом (когда мы ему объяснили, что это лишь макет для симулятора видеогонок) он немного успокоился.

Что касается нашего А. Гайдута, то он очень долго обсуждал с одной компанией (во главе с неким Fantom'ом, который просто обожает наш журнал и всячески выражает на форумах свою любовь к нам) возможность создания фанклуба. Чем дело кончилось, я так и не понял, но, судя по выражению лиц наших «друзей», у них еще много идей и планов по раскрутке нашего издания, за что им большое спасибо.

Я же тихо-мирно осваивал громкость нашей огромной колонки вместе с Prodigy, Limp Bizkit и пр. Кстати, судя по нескольким обморокам и просьбе представителей какого-то телевизионного канала убавить звук, я смог выжать из нее все возможное ☺.

А вот девушки-коробейницы, разодетые в корпоративную шпилевскую форму, испытывали на гостях ярмарки психологические приемы с целью увеличения количества продаж. Например, они установили, что, услышав похвалу своей «косухе», какой-нибудь «металлист» готов скупить чуть ли не весь привезенный на ярмарку запас журнала.







Кроме всего этого добра наш стенд фонтанировал разными конкурсами, кучей шаровых подарков, «красными» речами, а также проведением чемпионатов по сумо. Ах да, еще у нас был проведен конкурс на лучший стих для «ШПИЛЯ!» — а то мы сами уже устали хвалить его, вот и захотелось чего-то со стороны. В результате на нас обрушились целые толпы начинающих пушкиных, вот к примеру:

Я стих про Шпиль вам расскажу,
Про новый игровой журнал.
Его читая каждый день,
Про игры многое узнал.
На нестареющих страницах
Игрули разные живут —
Там 3D-экшенам не спится.
Пройти их монстры не дают.
Там RPG, и RTS'ы,
И адвенчуры бродят там,
И как пройти тупые квесты —
«Шпиль!» обо всем расскажет нам…

Автор, к сожалению растворился в толпе АУУУ!!! Отзовись...

В общем, для нас ярмарка Intel во Дворце Спорта получилась ярким взрывом веселого новогоднего настроения — надеемся, для всех наших читателей и почитателей.

Один за всех — Юрий Гладкий



«Шпіль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., **№ 1 (5)**

Видавець ТОВ «Дєкабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Волошина

Редактори —
А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор —
О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
Е. Шевченко

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун, О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.
За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.
Підписано до друку 15.12.2001.
Наклад 12 000 прим.
Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні

ЦВЕТОДЕЛЕНИЕ И ПЕЧАТЬ
univest print
ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ КОМПАНИИ "ЮНИВЕСТ-МАРКЕТИНГ"
Тел.: (044) 235-84-01/03
НАПЕЧАТАНО НА РУЛОННОЙ МАШИНЕ HEIDELBERG

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе «Юнівест Принт»
(01054, м. Київ, вул. Дмитрівська, 44-Б)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708
Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547
Тел./факс: (044) 553 1940
E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

SINGLE INK

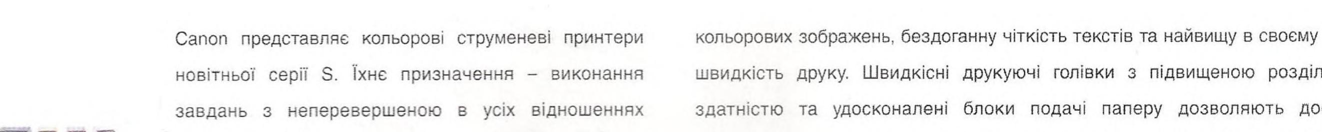
☐ Чудовий колір.

☐ Висока швидкість.

☐ Хороша ціна.

☐ Технологія Роздільних Чорнильниць.

☑ Все перелічене разом.



S400 S450 S500 S630 S6300

Canon представляє кольорові струменеві принтери новітньої серії S. Їхнє призначення – виконання завдань з неперевершеною в усіх відношеннях якістю. Навіщо шукати компроміс між високою швидкістю друку та іншими важливими робочими характеристиками, коли їх можна поєднати? Чорнила High Colour, які не вицвітають, у комбінації з фірмовою Мікрокрапельною Технологією Canon забезпечують неперевершену фотографічну якість кольорових зображень, бездоганну чіткість текстів та найвищу в своєму класі швидкість друку. Швидкісні друкуючі голівки з підвищеною роздільною здатністю та удосконалені блоки подачі паперу дозволяють досягти найкращої продуктивності. Крім того, всі принтери серії S сумісні з Mac та PC, працюють із застосуванням відомої Технології Роздільних Чорнильниць* Canon та мають індикацію закінчення чорнил, що допомагає уникнути марнування чорнил. Отже, принтери серії S – це саме та техніка, яка допоможе Вам виконувати будь-яку роботу краще, швидше та красивіше, ніж будь-коли раніше.

ПРИНТЕРИ ПРОФЕСІЙНОГО РІВНЯ ДЛЯ КОЖНОГО



Технологія Роздільних Чорнильниць заощаджує кошти

* Крім моделей S100 та S300.

S SERIES RANGE

Canon

Imaging across networks

www.canon.com.ua

Авторизовані Оптові Дилерські Центри: МТІ (044) 4583873; E.R.C. (044) 2303474; Рома (0612) 326930. **Авторизовані Дилерські Центри Повного Спектра Обслуговування:** Елікс-Центр (044) 4675050; Delta Copy (044) 4636633; Копіленд (044) 2386045; Плюс Сервіс (0612) 327010; Юніт 10 (3732) 545460; ETC (044) 4464519. **Авторизовані Дилер-партнери:** InterCom (0552) 223270; Сервіс і К (0562) 372202. **Авторизовані Роздрібні Партнери в Києві:** MByte – пр. Перемоги 20, вул. Московська 21; Unitrade – Майдан Незалежності 2, вул. Сагайдачного 35, пр. Перемоги 70, вул. Червоноармійська 81, вул. Горького 140. **Авторизовані Сервісні Центри:** МТІ (044) 4583870; E.R.C. (044) 2303484; Євротехсервіс (044) 4424249; Delta Copy (044) 4636633; Копіленд (044) 2344955; Елікс-Центр (044) 4675050; BMS Trading (044) 2712601; Плюс Сервіс (0612) 327010; Укрвімком (0572) 121519.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Рациональность



рождает популярность

Новый лазерный принтер ML-1210 от Samsung

- Скорость печати – 12 страниц в минуту
- Разрешение – 600x600 dpi
- Память – 8 Мб
- Интерфейс – LPT/USB
- Режим экономии тонера (до 30%)

Samsung ML-1210 – принтер, который подходит всем!

Дистрибьюторы:
MTI: (044) 4580034
ООО Фокстрот: (044) 4619536, 4619583
Soft+: (044) 2587678, 2587679
Рома: (0612) 325588
Алгри: (0482) 429559
Прэксим-Д: (048) 7772277

Дилеры:
Юнитрейд: (044) 4619070
Ценитех: (0322) 973000
Санторин: (0562) 923344
Салон "Спецвузавтоматика": (0572) 121717
Т&Д: (0482) 346723
Оптима Крым: (0692) 234010

SAMSUNG

СПОНСОР ОЛИМПИЙСКОЙ СБОРНОЙ УКРАИНЫ

Инфо-служба Samsung Electronics: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)
www.samsung.com.ua